IN ALLEGATO UN DVD CON 2 GIOCHI COMPLETI IN ITALIANO!

Da più di 20 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC

Spec. TGM n°12 € 8,90

# THE GAMES machine PRESENTA

# SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

in allegato
UNA GRANDE COLLECTION IN ITALIANO:
PAINKILLER UNIVERSE CON
BLACK EDITION E OVERDOSE
mostri e zombie non hanno scampo!

AGGIUNGENDO SOLI
€ 9,90
IL DVD DEL FILM
"DIE HARD 2
58 MINUTI PER MORIRE"
CHIEDILO IN EDICOLA!

## Uno speciale esplosivo!

Gli approfondimenti sui capolavori che hanno reso grandi gli FPS di ultima generazione!

# L'UNIVERSO VISTO DA DIETRO UN MIRINO!

SPECIALE THE GAMES MACHINE N°12/10 BIM. - € 8,90
9 771826 911009 00012
DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A.
Sprea Editori ITALY

BIOSHOCK CALLOFDUTY CRYSIS FARCRY BATTLEFIELD2 BORDERLANDS F.E.A.R.
HALF-LIFE LEFT4DEAD METRO2033 PREY S.T.A.L.K.E.R E TANTISSIMI ALTRI

# BRUCE WILLIS è TORNATO!

## I TERRORISTI HANNO I MINUTI CONTATI!

**Film originale**

20th Century Fox — A News Corporation Company

20th Century Fox Home Entertainment

© 2010 Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc. All Rights Reserved

**Dal 14 Settembre in edicola**

IN ABBINAMENTO CON LE RIVISTE SPREA EDITORI

**DIE HARD2 ti aspetta, corri in edicola!**

Sprea editori ITALY

SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

WWW.GAMESVILLAGE.IT
SPECIALE TGM 12
SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini
davidetosini@sprea.it

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Glitch S.N.C.
www.glitch-visual.com

HANNO COLLABORATO
Matteo Lorenzetti

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi
lauragrazzi@sprea.it

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A
Socio Unico Medi & Son Srl.
Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel. (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02.92432236
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE
Walter Longo

STAMPA
Mazzucchelli S.P.A - Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUZIONE
M-Dis distribuzione S.p.A. - Milano

SPECIALE THE GAMES MACHINE
Pubblicazione registrata
al Tribunale di Milano il 3/10/2005 al numero 754
Una copia euro 8,90

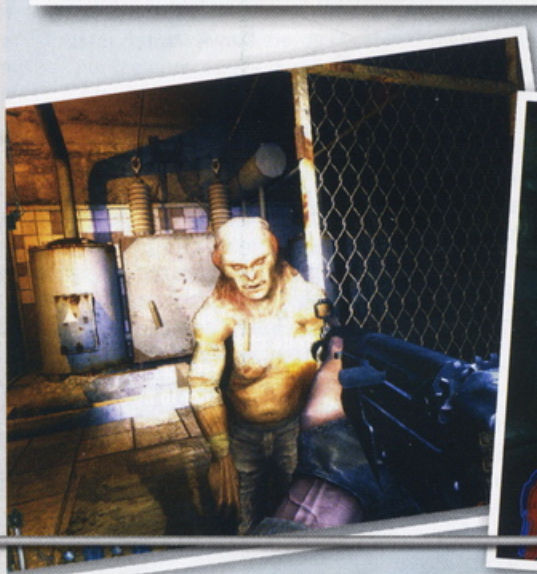
DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

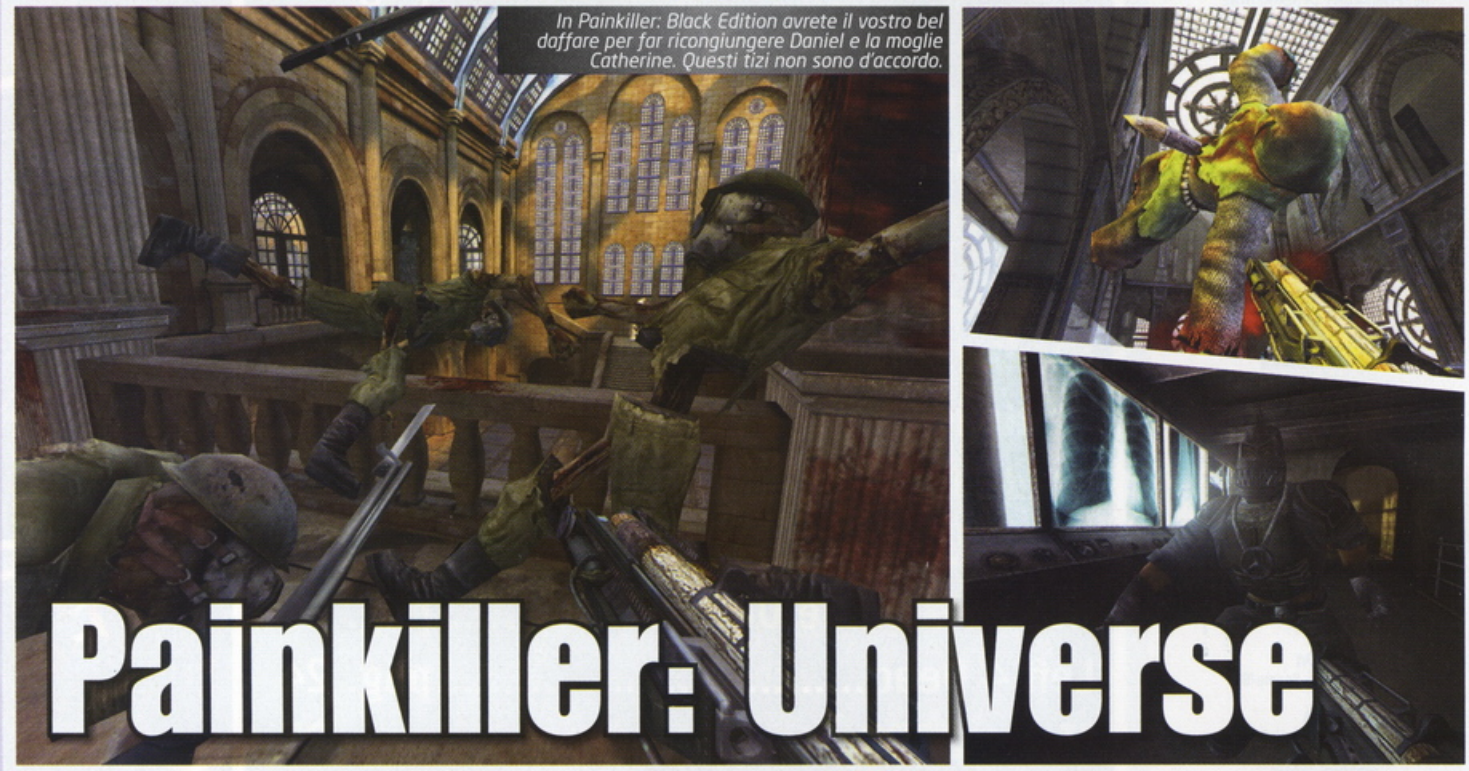
**Copyright Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son srl**
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale Incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

# SOMMARIO

Guida al gioco completo: Painkiller: Universe ..... pag. 2
Cinque anni passati con le armi in pugno ..... pag. 8
BioShock 1&2 ..... pag. 10
Call of Duty ..... pag. 12
Crysis ..... pag. 14
Far Cry 2 ..... pag. 16
Battlefield 2 ..... pag. 20
Borderlands ..... pag. 21
F.E.A.R. ..... pag. 22
Half-Life 2: the Orange Box ..... pag. 23
Left 4 Dead ..... pag. 24
Metro 2033 ..... pag. 25
Prey ..... pag. 26
Quake ..... pag. 27
S.T.A.L.K.E.R. ..... pag. 28
Tutti gli altri ..... pag. 30
Il futuro ..... pag. 32





In Painkiller: Black Edition avrete il vostro bel daffare per far ricongiungere Daniel e la moglie Catherine. Questi tizi non sono d'accordo.

# Painkiller: Universe

***L'Inferno è un luogo sovraffolato. Fate un po' di selezione all'ingresso.***

**CONFIGURAZIONE MINIMA E CONSIGLIATA:**

http://www.painkillergame.com

**SISTEMA OPERATIVO:**
Microsoft Windows 98/ME/XP/Vista/7
**CPU:**
Processore 1,5 GHz (2,6 GHz)
**RAM:**
384 MB (512 MB)
**SCHEDA VIDEO:**
Scheda grafica 64 MB compatibile Direct3D 8.1 (compatibile Direct3D 9.0 con 128 MB)
**SPAZIO SU HD:**
4 GB
**CONNESSIONE:**
ADSL per il gioco online
**SVILUPPATORE:**
People Can Fly (Black); Dreamcatcher (Overdose)
**PUBLISHER:**
JoWood
**MULTIPLAYER:**
LAN, TCP/IP
**LOCALIZZAZIONE:**
Testi e parlato

In questo speciale TGM Sparatutto in soggettiva, trovate allegato non uno bensì due anzi tre giochi. Si tratta, infatti, della collection **Painkiller: Universe**, che contiene, in un solo DVD, tre giochi completi di questa serie. In sostanza, sul DVD troverete due versioni: **Painkiller: Black Edition** (che comprende il **Painkiller** originale e l'espansione **Painkiller: Battle Out of Hell**) e **Painkiller: Overdose**, séguito ma in realtà prequel dell'originale. Una vera e propria saga che vi terrà inchiodati al monitor per ore, oltre a offrirvi la possibilità di giocare online e di progettare autonomamente i vostri livelli grazie all'apposito editor (ne parliamo a parte).

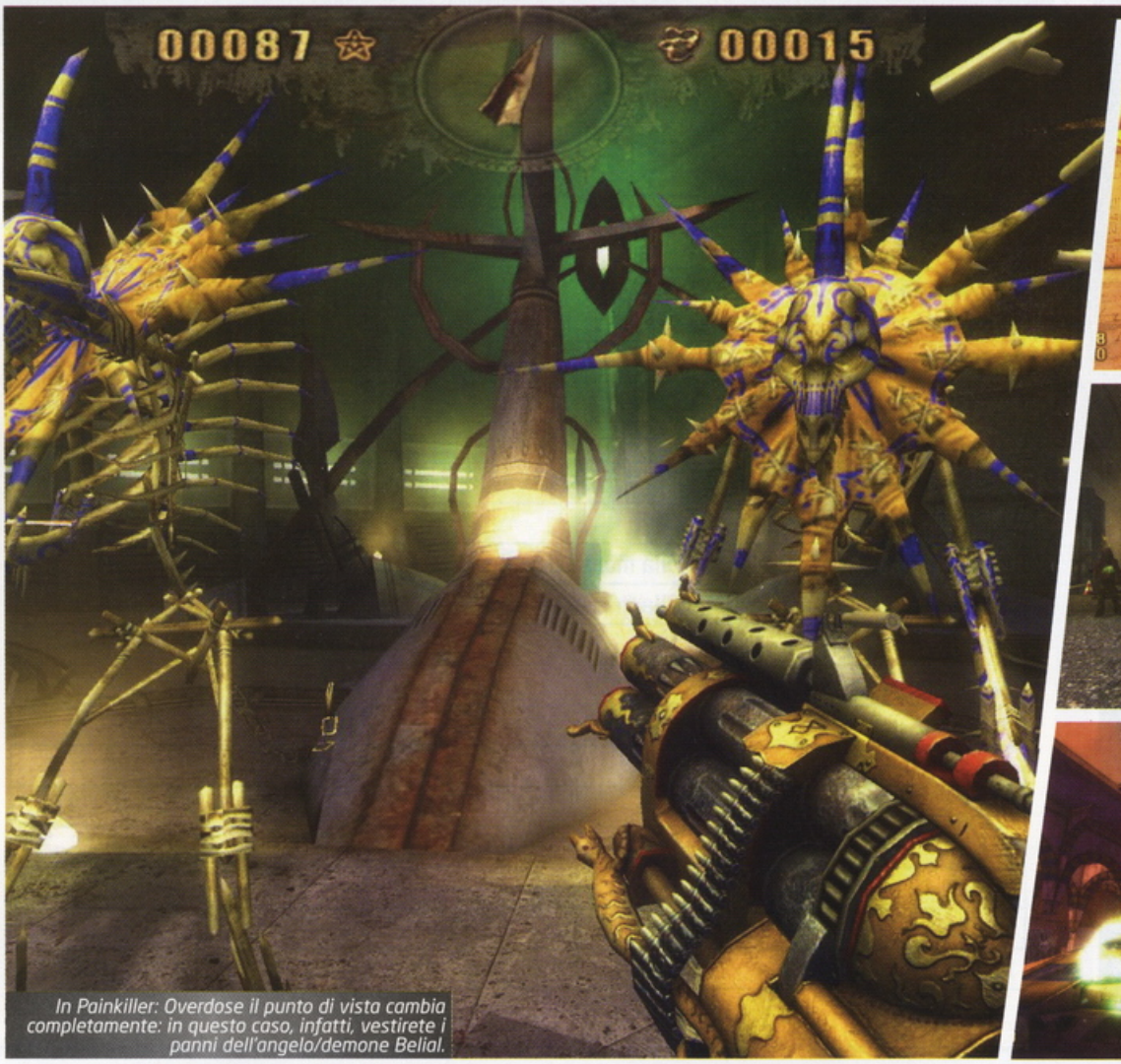
Il filo conduttore che collega tutti e tre gli episodi appena citati è l'ambientazione metafisica di tutta la faccenda. Painkiller spedisce il giocatore nell'oltretomba, tirando in ballo concetti come Inferno, Purgatorio e Paradiso e personaggi bibilici di una certa importanza, come **Belial**, **Alastor** e il **Padreterno** in persona. Insomma, un tuffo nell'universo dantesco che tutti conosciamo molto bene, anche se qui non viene dipinto con tratti strettamente convenzionali. Diamo un'occhiata più da vicino alla trama dei tre giochi.

## PAINKILLER

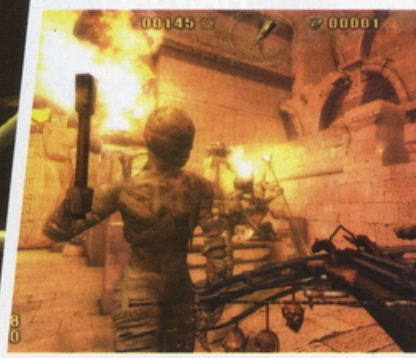
Bisogna stare attenti a come si guida. Al povero **Daniel Garner**, infatti, è capitato di essere vittima di un incidente in cui sia lui sia la moglie **Catherine** hanno perso la vita. Solo che, mentre la moglie è stata brava ed è finita in Paradiso, Daniel non è stato così virtuoso, e si trova relegato nel Purgatorio. Ma il caso - o meglio la Provvidenza - ha voluto che, a un certo punto, **Samaele**, uno degli angeli di Dio, gli affidasse la missione di combattere contro le armate di **Lucifero** e di uccidere tutti i suoi generali, ricevendo in cambio il premio di reincontrare la moglie in Paradiso. Daniel, ovviamente, accetta l'affare, sebbene si

## DVD GUASTI O MANCANTI?

**I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it.**




In Painkiller: Overdose il punto di vista cambia completamente: in questo caso, infatti, vestirete i panni dell'angelo/demone Belial.



ponga qualche dubbio. Senza addentrarci oltre nella vicenda, per evitare spoiler, sappiate solo che incontrerete un sacco di brutta gente, che per fortuna potrete però fare tutta fuori, per cui bene così.

## BATTLE OUT OF HELL

Questa espansione di Painkiller, che trovate nella versione Black Edition del gioco, inizia da dove termina l'episodio precedente. Daniel, anche in questo caso, dovrà affrontare orde e orde di nemici. Molti dei personaggi visti nel primo episodio saranno attori anche di questo seguito, ma non vi sveliamo oltre. Da ricordare, di questa espansione, anche le nuove armi previste e il potente editor che permette di realizzare livelli e scenari.

## OVERDOSE

In questo episodio la prospettiva cambia. Non si gioca più nei panni di Daniel ma in quelli di Belial, un essere mezzo angelo e mezzo demone e per questo reietto da tutti. Belial, imprigionato da Lucifero e Samaele, viene liberato durante uno dei combattimenti di Daniel e, a quel punto , si mette a dare la caccia ai suoi carcerieri, con tutto quello che ne consegue. Anche qui troviamo nuove armi e nuove possibilità, per un'esperienza senz'altro nuova sotto molti aspetti.

In sostanza, comunque, la collection Painkiller: Universe vi permetterà di passare moltissime ore davanti al monitor armati di mouse e tastiera, pronti a combattere contro le forze del Male, che non sempre sono quelle che vi sareste aspettati di trovare. E non dimenticate la modalità multiplayer che, una volta esaurito il lunghissimo gioco in singola, saprà regalarvi tante altre - e diaboliche - soddisfazioni. ■

## INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

**INSTALLAZIONE**

1. Inserite il disco di gioco di Painkiller:Universe nell'unità DVD-ROM.
2. Se la funzione di AutoPlay è attiva, dovrebbe comparire la schermata d'installazione (cliccate su autorun.exe per avviare il processo). Se la funzione di AutoPlay è disattiva o la schermata non compare automaticamente, cliccate sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows, quindi selezionate Esegui, digitate D:\Autorun e cliccare su OK. Attenzione: la lettera attribuita al drive DVD-ROM può variare in base al numero di hard disk o partizioni degli stessi presenti nel computer. Se all'unità DVD-ROM è assegnata a una lettera diversa da D:, utilizzate la lettera corrispondente.
3. Verrà visualizzata una schermata d'installazione per le due installazioni: Black Edition (personaggio umano) e Overdose (demone). Cliccate sopra di essi per avviare il processo di installazione di ciascuna versione, quindi seguite le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.
4. Una volta completata l'installazione, cliccate sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows, quindi scegliete Programmi/JoWooD/Painkiller Universe e selezionate quale delle due versioni intendete avviare. Si può ottenere lo stesso risultato, cliccando sulle rispettive icone presenti sul desktop di Windows.

**DISINSTALLAZIONE**

Cliccate sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows, quindi scegliete Programmi/JoWooD/Painkiller Universe e selezionate quale delle due versioni intendete rimuovere dal vostro PC per avviare la procedura di disinstallazione. In alternativa è possibile rimuovere il gioco ricorrendo all'apposita opzione presente nel Pannello di controllo di Windows.

## MANUALI

I manuali delle due versioni di Painkiller allegate a questo speciale TGM vengono entrambi installati in versione pdf insieme al gioco.
Per aprirli, seguite il percorso Programmi/JoWooD/Painkiller Universe ed entrate successivamente nelle sezioni relative ai rispettivi giochi. Qui vi basterà cliccare sull'icona "manuale" per aprirli.

## I COMANDI IN BREVE

| Azione | Comando primario | Comando alternativo |
|---|---|---|
| Movimento avanti | W | Freccia su |
| Movimento indietro | S | Freccia giù |
| Movimento laterale a sinistra | A | Freccia sinistra |
| Movimento laterale a destra | D | Freccia destra |
| Salto | Barra spaziatrice | -- |
| Fuoco Tasto | sinistro del mouse | -- |
| Fuoco alternativo | Tasto destro del mouse | -- |
| Usa carte d'oro | E | -- |
| Tabella dei punteggi | TAB | -- |
| Arma successiva | Rotella mouse avanti | -- |
| Arma precedente | Rotella mouse indietro | -- |
| Arma 1 | 1 | Canc |
| Arma 2 | 2 | -- |
| Arma 3 | 3 | FINE |
| Arma 4 | 4 | PAGGIÙ |
| Arma 5 | 5 | -- |
| Torcia | L | -- |
| Pausa | -- | -- |
| Fotografia | F12 | -- |
| Menu | ESC | -- |

## IL SISTEMA DEI TAROCCHI

Una delle caratteristiche specifiche di Painkiller è il sistema dei Tarocchi. Queste carte possono essere utilizzate per aumentare i poteri del proprio personaggio e si trovano sparse per i vari livelli. Non tutte sono immediatamente raggiungibili. Alcune possono essere ottenute solamente terminando un certo livello in un certo modo (per esempio, utilizzando solo una determinata arma). Quando si finisce un livello, vengono comunicati gli estremi per ottenere i Tarocchi presenti nel livello stesso. Ci sono due tipi di carte, vediamoli:
Tarocchi Oro: sono carte temporanee che possono essere utilizzate una sola volta per livello.
Tarocchi Argento: sono carte permanenti che possono essere utilizzate ininterrottamente per tutto il corso del livello.
Tra un livello e l'altro, si può accedere alla tavola del Tarocco Nero, che permette di scegliere quali carte utilizzare nel livello successivo, scegliendole tra quelle accumulate fino a quel momento. Per posizionare queste carte, è necessario avere da parte una sufficiente dose di monete d'oro (si raccolgono cammin facendo), dato che ciascuna di esse ha un costo particolare. Per questo, è necessario raccogliere più oro possibile. Tenete anche in considerazione, però, il fatto che quando una carta viene tolta dal tavolo metà dell'oro speso per il suo posizionamento vi viene restituito.
Come detto, le carte Argento possono essere utilizzate senza problemi fin da subito all'interno di ciascun livello. Quelle Oro, invece, possono essere utilizzate una volta sola (a meno di non avere attivato una carta Argento che permette di fare diversamente) e la loro durata è di circa 30 secondi (anche qui, dipende dalla carta Argento che avete attivato).
Il numero di Tarocchi disponibili varia a seconda del livello di difficoltà. A livello Sogno (il più basso) non ce ne sono, mentre è solo a quello Trauma (il più elevato) che sono tutti presenti.

## GIOCARE IN MULTIPLAYER

Tutti le versioni Painkiller presenti nella collection permettono di giocare partite in multiplayer. È possibile giocare sia in rete locale (LAN) sia via Internet, ospitando una partita o partecipando a una di esse. Per avviare una partita multiplayer, vi basterà cliccare su "Multiplayer" dal menu iniziale. Qui avrete tre opzioni.
Con "Entra nel gioco" potrete partecipare a una partita tra le tante ospitate sui server disponibili. Per ciascuna di esse, potrete vedere la mappa, il numero di giocatori, la versione del gioco richiesta, il ping, l'IP, ecc. Vi basterà cliccare su "Partecipa" per avviare la partita. Potrete anche memorizzare i vostri server preferiti nell'apposita sezione.
Oltre a questo, è possibile organizzare una partita cliccando su "Inizia il gioco". In questo caso, potrete settare una numerosa serie di opzioni e decidere quale tipo di partita organizzare e quali saranno le regole.
Infine, nella sezione "Dati del giocatore", potrete personalizzare il vostro avatar come preferite.
NOTA: in Painkiller: Overdose troverete le stesse opzioni, solo con nomi delle voci di menu leggermente diversi. Non avrete alcun problema ad orientarvi in proposito.

### MODALITÀ DI GIOCO IN MULTIPLAYER

Deathmatch: il classico tutti contro tutti in cui lo scopo principale è fare fuori più nemici possibile entro un tempo prestabilito.
Deathmatch in squadra: idem come sopra, con la differenza che si gioca non individualmente ma divisi in squadre.
People Can Fly: in questa modalità potrete utilizzare solo lanciarazzi o chaingun e colpire i vostri nemici solo quando sono in volo. Si gioca su mappe specifiche che non sono disponibili per le altre modalità.
Voosh: iniziate la partita con un'arma e munizioni infinite, e non avete la possibilità di cambiarla finché il sistema non lo deciderà per voi in automatico. Anche questa modalità si gioca su due mappe speciali.
Ira: in questa modalità esiste un unico power-up Danno Quadruplo. Il giocatore che lo raccoglie lo può utilizzare finché non viene ucciso, rimettendolo in gioco per gli altri. Vince chi arriva al numero prestabilito di uccisioni mentre è in possesso del power-up.
Cattura la Bandiera: un superclassico della versione Battle Out of Hell, con la differenza che al posto della bandiera va catturato il teschio simbolo della squadra avversaria. Ovviamente, chi ne cattura di più vince!

## L'EDITOR DI GIOCO

Painkiller: Black Edition contiene un potente editor con il quale potrete realizzare mappe e livelli. Per avviarlo, dovete raggiungere sul vostro PC il percorso C:\Program Files (x86)\JoWooD\Painkiller Universe\Painkiller Black\Bin\Editor (questo posto che abbiate installato il gioco in C: e che stiate utilizzando Windows 7, anche se il percorso è analogo in tutti i sistemi) e cliccare sul file eseguibile PainEditor.
Il suo utilizzo è tutt'altro che semplice, dato che si tratta di uno strumento molto potente in grado di far diventare qualsiasi appassionato di buona volontà uno sviluppatore di Painkiller. Non è possibile, in questa guida, spiegare il modo in cui può essere utilizzato. Tuttavia, come al solito, Internet ci viene in aiuto. Vi basterà cercare "Painkiller Editor Manual" su un qualsiasi motore di ricerca per vedere apparire numerosi link che ne spiegano il funzionamento (anche se la quasi totalità sono in inglese). Sono anche presenti dei video tutorial su YouTube, per coloro che volessero cimentarsi in questo difficile compito.

## IL CODICE PER IL MULTIPLAYER

Per giocare in multiplayer a Painkiller, è necessario che la propria copia abbia un codice valido. Non dovreste avere nessun tipo di problema con la versione allegata a questo Speciale TGM Sparatutto, ma se, per qualsiasi motivo, il gioco non vi permettesse di accedere alle partite online segnalando un errore riguardante il codice, dovrete andare a inserirlo manualmente nell'apposita sezione. Andate nel menu "Multiplayer" e cliccate su "Dati giocatore". Qui, dovrete inserire sotto la voce "Chiave" il codice che trovate stampato sulla confezione di Painkiller: Universe. Se il codice non fosse stampato o fosse illeggibile, mandate una mail all'indirizzo aiutocd@sprea.it e provvederemo a inviarvene uno corretto.

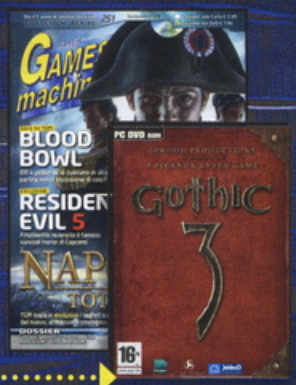
# I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita

TGM 247 - Maggio 2009
Uno strategico in tempo reale che vi farà perdere la testa, sia in single sia in multiplayer!
**COMPANY OF HEROES OPPOSING FRONTS**

TGM 248 - Giugno 2009
L'RTS che ha sconvolto la nostra amata Terra, tutto da scoprire!
**UNIVERSE AT WAR**

TGM 249 - Luglio 2009
Un imperdibile sparatutto post-atomico
**S.T.A.L.K.E.R.**

TGM 250 - Agosto 2009
Uno strategico fantasy che vi lascerà senza parole!
**HEROES OF MIGHT & MAGIC V - TRIBES OF THE EAST**




TGM 251 - Settembre 2009
Un avvincente gioco di ruolo tra combattimenti e magia
**GOTHIC 3**

TGM 252 - Ottobre 2009
Prendi il controllo dei moderni gladiatori e ricorda sempre: uccidi velocemente perché se ti fermi sei morto!
**THE CLUB**

TGM 253 - Novembre 2009
un imperdibile sparatutto bellico tutto da giocare
**FRONTLINES FUEL OF WAR**

TGM 254 - Dicembre 2009
Diventa il miglior stratega del futuro
**COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS**

TGM 255 - Natale 2009
Un piacevolissimo gioco di ruolo fantasy che non vi deluderà!
**SACRED - EDIZIONE ORO**

TGM 256 - Gennaio 2010
Con le fantastiche versioni dimostrative di:
**DIRT 2 E JAMES CAMERON'S AVATAR**

TGM 257 - Febbraio 2010
Con le fantastiche versioni dimostrative di:
**KING ARTHUR: THE ROLE-PLAYING WARGAME**
**DIVINITY 2: EGO DRACONIS**

TGM 258 - Marzo 2010
Un impegnativo gioco di strategia fantasy
**FANTASY WARS**

# www.spreastore.it

TGM 259 - Aprile 2010
Due splendidi sparatutto furtivi, tutti da giocare!
**THE CHRONICLES OF RIDDICK - ASSAULT ON DARK ATHENA**

TGM 260 - Maggio 2010
Uno straordinario survival horror fra i ghiacci!
**CRYOSTASIS**

TGM 261 - Giugno 2010
Un eccezionale RTS completo di espasione
**WORLD IN CONFLICT COMPLETE EDITION**

TGM 262 - Luglio 2010
Due imperdibili simulazioni spaziali
**X3 TERRAN CONFLICT X3 REUNION**

TGM 263 - Agosto 2010
Uno splendido platform con moltissimi enigmi da risolvere
**TRINE**

## Gli speciali di THE GAMES machine

TGM SPECIALE AVVENTURE
in allegato
**SECRET FILES - IL MISTERO DI TUNGUSKA**

TGM SPECIALE HORROR
in allegato
**PENUMBRA**

TGM SPECIALE
GLI EROI NEI VIDEOGIOCHI
in allegato
**PRINCE OF PERSIA LO SPIRITO GUERRIERO**

# Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

| | | |
|---|---|---|
| | TGM 247 - Maggio 2009 - Company of Heroes - Opposing Fronts | € 7,90 |
| | TGM 248 - Giugno 2009 - Universe at War | € 7,90 |
| | TGM 249 - Luglio 2009 - S.T.A.L.K.E.R. | € 7,90 |
| | TGM 250 - Agosto 2009 - Heroes of Might & Magic V - Tribes of the East | € 7,90 |
| | TGM 251 - Settembre 2009 - Gothic 3 | € 7,90 |
| | TGM 252 - Ottobre 2009 - The Club | € 7,90 |
| | TGM 253 - Novembre 2009 - Frontlines Fuel of War | € 7,90 |
| | TGM 254 - Dicembre 2009 - Command & Conquer 3 Tiberium Wars | € 7,90 |
| | TGM 255 - Natale 2009 - Sacred - Edizione Oro | € 7,90 |
| | TGM 256 - Gennaio 2010 | € 6,90 |
| | TGM 257 - Febbraio 2010 | € 6,90 |
| | TGM 258 - Marzo 2010 - Fantasy Wars | € 7,90 |
| | TGM 259 - Aprile 2010 - The Chronicles of Riddick - Assault on Dark Athena | € 7,90 |
| | TGM 260 - Maggio 2010 - Cryostasis | € 7,90 |
| | TGM 261 - Giugno 2010 - World in Conflict Complete Edition | € 7,90 |
| | TGM 262 - Luglio 2010 - X3 Terran Conflict - X3 Reunion | € 7,90 |
| | TGM 263 - Agosto 2010 - Trine | € 7,90 |
| | TGM Speciale Avventure - Secret Files: Il Mistero di Tunguska | € 7,90 |
| | TGM Speciale Horror - Penumbra | € 7,90 |
| | TGM Speciale Gli Eroi nei Videogiochi - Prince of Persia - Spirito Guerriero | € 7,90 |
| | Totale quantità Totale ordine | |

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

| | | |
|---|---|---|
| | Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di | € 2,90 |
| | Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di | € 7,00 |
| | TOTALE COMPLESSIVO | € |

**SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON**

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a store@sprea.it oppure telefonare allo 02/87158224 tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI**
☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
☐ **Carta di Credito**

N.
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data Firma del titolare

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

# CINQUE ANNI PASSATI CON LE ARMI IN PUGNO

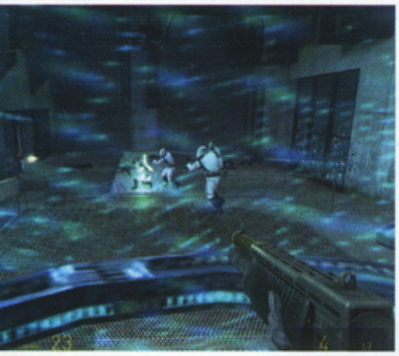
*Il G-Man di Half-Life 2 vi guarda soggignando e vi chiede: siete sicuri di aver giocato tutto quello che c'era da giocare in questi cinque anni?*

***E non serve nemmeno il permesso della prefettura.***

Speciale a cura di: Matteo Lorenzetti
Elvin@sprea.it

Finalmente. Erano anni che, anche dietro richiesta specifica dei nostri lettori, avevamo in mente di realizzare uno speciale sugli FPS. L'occasione si è presentata grazie a **Painkiller**, uno degli sparatutto recenti più letali che siano mai finiti sui nostri hard disk. Ovviamente, da oggi finirà anche sui vostri, dandovi anche l'occasione di farvi una cultura su tutto quello che è stato FPS negli ultimi cinque anni. Perché gli ultimi cinque anni? Beh, essenzialmente perché è in questo lasso di tempo che si concentrano i giochi degni di una certa attenzione da parte di appassionati hardcore e grande pubblico. In questa grande massa, con estrema probabilità si cela qualcuno che, per un motivo o per l'altro, si è perso uno qualsiasi dei titoli citati: quale occasione migliore di questa per proporvi un reminder in grado di convincervi a recuperare il tempo perduto?

**NELLO SPECIALE ABBIAMO VOLUTAMENTE TRALASCIATO GIOCHI E SERIE POCO RIUSCITE**

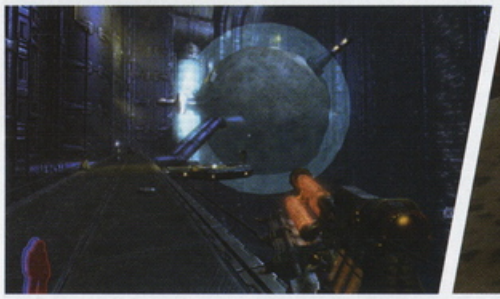


## LINEE GUIDA

Le linee guida che abbiamo seguito nel sintetizzare in ogni articolo i concetti essenziali sono piuttosto semplici, ma meritano una veloce introduzione che vi permetta di valutare appieno i nostri criteri di scelta. Il primo è la presenza stessa del gioco all'interno di questa lista che rappresenta già di per sé un'evidente garanzia di qualità. Nello speciale abbiamo volutamente tralasciato giochi e serie poco riuscite essenzialmente per motivi di spazio

*La serie Bioshock è sicuramente tra le migliori dell'ultimo quinquennio...*

*... e Crysis segue a ruota.*



Team Fortress 2 si è rivelato l'elemento più longevo dell'Orange Box.

Far Cry 2 è la conferma che gli sparatutto sandbox rappresentano un punto di partenza importante per il nuovo decennio.

Il multiplayer di Modern Warfare 2 è ancora giocatissimo. Non lo avete ancora provato?

che ci hanno obbligato a trattare solo i migliori rappresentanti del genere. È evidente che, anche se impreziositi da qualche buona idea, molti giochi non hanno saputo lasciare un segno indelebile nel mercato degli sparatutto per PC, che fosse single player o multiplayer.

## EVOLUZIONE PARALLELA

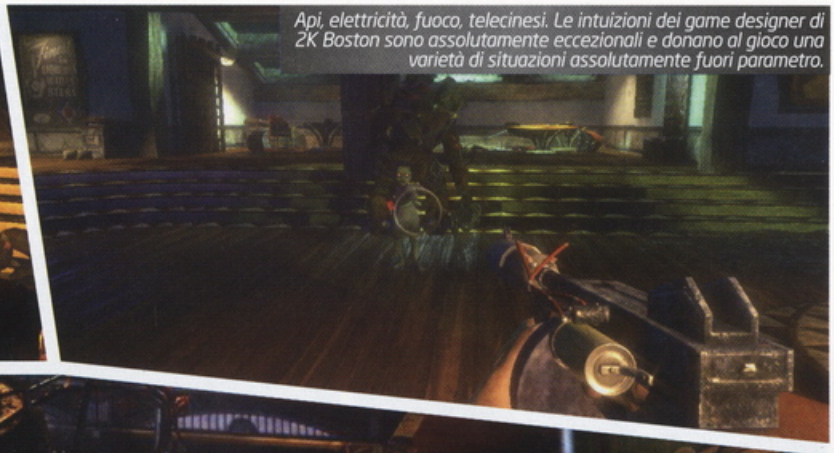
Ogni articolo è diviso quindi essenzialmente in due parti: la prima serve a individuare il contesto "storico" in cui il gioco è uscito, chi c'era dietro al suo sviluppo e quali sono state le basi che lo hanno portato all'attenzione del grande pubblico. La seconda, notevolmente più corposa, verrà dedicata all'individuazione dei tratti salienti del gameplay che lo hanno reso così importante in questa rassegna. Intendiamo gameplay non solo come pura e semplice innovazione (cosa rara di questi tempi) ma anche, e soprattutto, nel confronto con altri titoli simili. Come spesso è accaduto e accadrà, l'evoluzione corre su binari paralleli e il paragone con la concorrenza si gioca spesso su dettagli che fanno la differenza tra un gioco di grande successo e uno sparatutto "semplicemente" di buona qualità.

## IN SINTESI

Non mancheranno in ogni caso gli approfondimenti, per quanto limitati dallo spazio a disposizione, rivolti ad analizzare aspetti specifici o anche semplici curiosità dei migliori FPS mai apparsi sulla piazza recentemente. Una cura particolare è stata dedicata ai brand che hanno fatto della serialità la loro arma migliore, mettendo in evidenza le differenze più importanti tra il capostipite ed eventuali seguiti e relative reazioni degli appassionati in termini di successo di vendite. Un aspetto assolutamente importante nel caso si tratti di sparatutto multigiocatore che attualmente hanno ancora un seguito online e che potrebbero costituire un solido motivo d'interesse per chi, in questo momento, vuole dedicarsi a una carneficina organizzata diversa da quello che propone il mercato di fine 2010. Buona lettura!

**UNA CURA PARTICOLARE È STATA DEDICATA AI TITOLI CON CHE HANNO FATTO DELLA SERIALITÀ LA LORO ARMA MIGLIORE**

Il dente del giudizio è cariato. Fermo che le devo fare una punturina...



Api, elettricità, fuoco, telecinesi. Le intuizioni dei game designer di 2K Boston sono assolutamente eccezionali e donano al gioco una varietà di situazioni assolutamente fuori parametro.

La Big Sister è una delle novità più interessanti di BioShock 2. Agile e veloce, è una bella sfida per le capacità di Delta.

# BIOSHOCK

***20.000 fucilate sotto i mari.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
2K BOSTON

**PUBLISHER:**
2K GAMES

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
Ottobre 2007/Febbraio 2010

**SITO:**
http://www.2kgames.com/bioshock

Il problema che si pone ai migliori sviluppatori del mondo nella realizzazione di uno sparatutto in prima persona di qualità, da qualche anno, è ormai sempre lo stesso: riuscire a realizzare un prodotto originale in grado di elevarsi sopra la concorrenza. La tecnica si è affinata e realizzare livelli di grandi dimensioni non è più un problema grazie all'evoluzione dei nuovi motori grafici. Anche la contaminazione tra i vari generi ha posto nuove basi da cui partire per esplorare vari tipi di gameplay che hanno portato alla fioritura di innumerevoli varianti. Restano quindi due elementi in grado di diversificare un FPS mediocre partorito dallo stampino della catena di montaggio dell'industry moderna da un capolavoro d'indiscutibile spessore: storia e ambientazione. Senz'ombra di dubbio, il gioco che negli ultimi cinque anni è riuscito a innovare maggiormentre queste due aree è stato l'ottimo **BioShock** di **2K Games**. Nove anni dopo Half-Life 2, è riuscito ad alzare il livello della qualità degli sparatutto moderni a vette irraggiungibili per chi possiede tecnica a volontà ma manca d'immaginazione.

**ROBA DA FILM**

Gli ingredienti che spiegano il successo di questo gioco (peraltro moderato in termini di vendite rispetto alla concorrenza più rivolta al mercato di massa) sono da ricercarsi nella scelta precisa fatta dai suoi sviluppatori: nel momento in cui si sono resi conto di aver concepito la trama degna di un film hollywoodiano (ma per cui difficilmente sarebbero riusciti a ottenere finanziamenti in grado di portare su pellicola le loro visioni) hanno deciso di materializzarla sugli schermi dei nostri monitor in poligoni e texture. In effetti, nemmeno gli executive di 2K Games erano molto convinti dello script iniziale: una città sottomarina nel mezzo dell'Atlantico costruita da un eccentrico magnate americano in cui la popolazione, i migliori

## RICOMBINANTI MULTIGIOCATORE

**L'aspetto più apprezzabile del multiplayer di BioShock 2, nonostante sia ispirato a modalità di gioco abbastanza classiche, è la rielaborazione delle locazioni viste nel singleplayer originale. La guerra civile del Capodanno 1959 è quindi il pretesto per rappresentare un multiplayer che oppone panciuti uomini d'affari a casalinghe con tanto di matterello e Thompson 1921. Nel mezzo, torrette automatizzate, plasmidi, Big Daddy e sorelline da catturare a rendere diversa dal solito l'esperienza multigiocatore di un titolo comunque fortemente orientato al singleplayer.**

La combinazione tra armi e plasmidi è alla base di un gameplay molto vario. Reminescenze di System Shock 2.

Gli scontri con i superboss sono impegnativi, ma anche i combinanti non scherzano.

**NEMMENO GLI EXECUTIVE DI 2K GAMES ERANO MOLTO CONVINTI DELLO SCRIPT INIZIALE DI BIOSHOCK**

cervelli del pianeta, viveva una nuova utopia di società perfetta. Un idillio chiamato Rapture destinato a durare poco visto che la scoperta di una sostanza mutagena contenuta in un mollusco sul fondo dell'oceano ne avrebbe corrotto la società, portando i cittadini a drogarsi (nel gioco, ricombinarsi) prima per curare malattie, ma in seguito per cambiare il proprio aspetto fisico. I dubbi vennero completamente dissipati dalla realizzazione del primo livello demo, in cui il giocatore veniva catapultato all'interno di un ristorante pieno di ricombinanti impazziti, permettendogli di affrontarli usando armi d'epoca e le stesse droghe potenzianti dei suoi avversari. Il quadro venne completato dallo strepitoso lavoro dei grafici che riuscirono a dar forma alle visioni degli artisti nell'architettura della città stessa. Sinistra, decadente, sontuosa, l'architettura di Rapture schiacciata sotto la pressione dell'oceano è parte integrante del fascino di questo gioco e concorre a caratterizzarne in modo radicale l'esperienza di gioco. Anche se non originali, da non sottovalutare sono le potenzialità del gameplay: un misto tra sparatutto (armi) ed RPG (uso combinato di vari generi di plasmidi) che semplifica il concept di giocabilità ibrida proposto nel 1999 da **System Shock 2**. Guarda caso un altro capolavoro d'ambientazione e atmosfera con cui BioShock ha in comune la paternità del suo gameplay e dell'attenzione per la storia ad opera di **Ken Levine**.

Ogni scenario è un capolavoro di game design e attenzione al dettaglio.

Stendere un Big Daddy è sempre una sfida impegnativa. Mai molestarlo prima di essere preparati a gestirne la reazione.

## CARNE E SCAFANDRO

Tutte le buone qualità di BioShock sono state riprese dal suo seguito ufficiale, **BioShock 2** pubblicato all'inizio del 2010. Realizzato con grande cura come il suo predecessore, il secondo capitolo della serie riprende la storia dieci anni dopo gli eventi che portarono alla guerra civile di Rapture con una serie interessanti novità che arricchiscono in modo intelligente il gameplay. La prima vede un nuovo protagonista nei panni dell'esploratore delle profondità della città sommersa: non più l'anonimo naufrago dell'aria del primo capitolo ma un Big Daddy in carne e scafandro tra i primi a essere stati realizzati. Oltre a concedere nuovi spunti per la storia, la scelta del Big Daddy ha posto interessanti sfide agli sviluppatori sul fronte dello sviluppo per quanto riguarda l'uso delle armi. Le dimensioni e la manualità del Big Daddy hanno portato al concepimento di una nuova serie di strumenti a metà tra gli attrezzi da lavoro e le armi pesanti che hanno cambiato notevolmente lo stile di gioco. I plasmidi sono rimasti praticamente immutati, tuttavia il loro uso è notevolmente diverso da quello del gioco originale in virtù di una novità nel gameplay che permette di usarli come trappole e non solo come una variante alle armi imbracciate. La possibilità di adottare una sorellina e relativa ricerca dei cadaveri pieni di Adam mette il giocatore nella condizione di scatenare attacchi da parte di orde di ricombinanti e delle letali Big Sister, versioni superveloci e agili dei Big Daddy. Questo permette di creare delle vere e proprie killing zone in cui tendere imboscate agli splicer che agli alti livelli di difficoltà sono veramente difficili da fermare. Tuttavia, attirarli in mezzo a un nugolo di trappole caricate con vari plasmidi dà vita a sparatorie assolutamente spettacolari come poche se ne sono viste in altri videogiochi simili. Nonostante l'eccellente longevità di entrambi i BioShock (quasi venti ore di esplorazione al livello di difficoltà più elevato) il secondo capitolo metteva in mostra anche una componente multiplayer cui abbiamo dedicato un box che trovate in queste stesse pagine. ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché si tratta dell'FPS con la migliore storia originale e le locazioni più affascinanti mai partorite negli ultimi cinque anni e che, in un epoca di sparatutto limitati a dieci ore di gioco, ne tocca quasi venti. Anche il gameplay è di altissimo livello, sopratutto grazie alle innovazioni proposte nel secondo capitolo in termini di nuovi nemici e uso combinato dei plasmidi e torrette difensive.**

# CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

***La guerra moderna non è esattamente quella di Activision Blizzard. Nessuno però è riuscito a renderla più divertente.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
INFINITY WARD

**PUBLISHER:**
ACTIVISION BLIZZARD

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
MODERN WARFARE Novembre 2007
MODERN WARFARE 2 Ottobre 2009

**SITO:**
www.callofduty.com

Se vi state chiedendo perché i due **Modern Warfare** della serie **Call of Duty** sono presenti nella nostra compilation, la risposta non potrebbe essere più ovvia: perché si tratta degli sparatutto più venduti in senso assoluto tra quelli pubblicati negli ultimi dieci anni, con un impatto indiscutibile sul modo di realizzare gli FPS del decennio che sta per iniziare. Il successo di **Activision Blizzard** tuttavia parte da lontano, grazie alla bravura di un team di sviluppo, gli **Infinity Ward**, che nel corso degli ultimi dieci anni hanno avuto pochi rivali sul mercato PC e console.

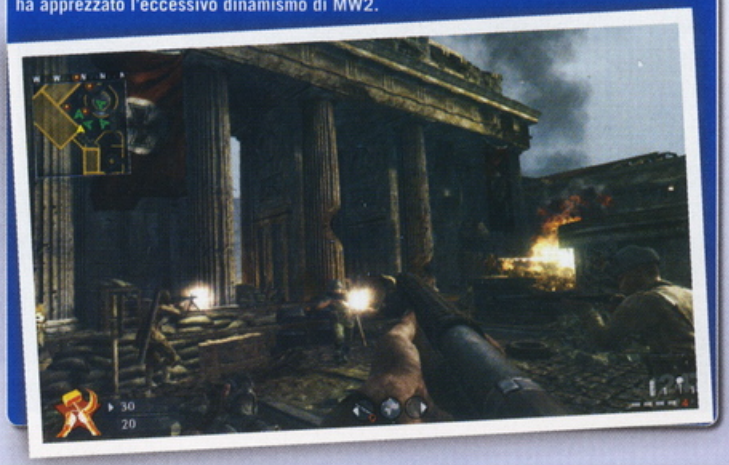
**OBIETTIVO DICHIARATO**

Il motivo del successo del brand Call of Duty nasce nel 2003 con l'arrivo del primo capitolo della serie che fissa i canoni seguiti alla lettera in seguito dagli IW e decine di altri sviluppatori: realizzare un FPS capace di fondere in un'unica soluzione single player di qualità basato su reali missioni della Seconda Guerra Mondiale con un multiplayer altrettanto entusiasmante ma soprattutto longevo. L'obiettivo dichiarato era quello di spodestare la serie **Medal of Honor** dal trono su cui si era issata nel 2001: nel giro di un paio d'anni la missione si poté dire conclusa con successo in quanto il micidiale uno-due rappresentato dall'arrivo sul mercato di **Call of Duty** e **Call of Duty 2** consacrò definitivamente la serie all'attenzione del grande pubblico diventando lo sparatutto più giocato sui server online in concomitanza

**L'ARRIVO SUL MERCATO DI CALL OF DUTY E CALL OF DUTY 2 CONSACRÒ DEFINITIVAMENTE LA SERIE ALL'ATTENZIONE DEL GRANDE PUBBLICO**

## UN MONDO IN GUERRA

**Oltre ai due Modern Warfare pubblicati nel 2007 e nel 2009, Activision Blizzard ha dato alle stampe anche un altro Call of Duty ancora una volta ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale ma nel teatro del Pacifico e sul fronte Russo. Nonostante l'ambientazione, condivide molti aspetti del gameplay del primo Modern Warfare sia per il single sia per il multiplayer, che ne fanno tutt'oggi un titolo molto giocato da chi non ha apprezzato l'eccessivo dinamismo di MW2.**



In ogni Modern Warfare l'azione non manca mai. Anche quando si tratta di darsela a gambe.

Anche le Special Ops in modalità cooperativa sono uno dei migliori incentivi ad acquistare Modern Warfare 2.

## NE VEDREMO UN ALTRO?

**Aldilà del successo della serie Modern Warfare, l'impressione è che MW2 potrebbe essere l'ultimo titolo del catalogo Activision Blizzard a fregiarsi del bollino qualitativo di Infinity Ward. All'inizio del 2010 disaccordi tra i due titolari di Infinity Ward (Vince Zampella e Jason West) e Activision Blizzard hanno portato alla defenestrazione dei primi due e al controllo completo del team di sviluppo da parte della casa di Santa Monica. Buona parte dei suoi membri tuttavia, nell'aprile di quest'anno, ha rassegnato le dimissioni e nel giro di un mese si sono accasati con un nuovo team messo in piedi da Zampella e West. A quanto pare, il dinamico duo detiene ancora i diritti di sfruttamento del brand Modern Warfare, anche se Activision Blizzard ha annunciato lo sviluppo di Modern Warfare 3. A carte bollate e tribunali l'esito di una vicenda quanto mai in bilico...**

Le modalità multigiocatore sono una valanga: specializzarsi in tutte richiede mesi e mesi di allenamento.

L'Iron Sight è una caratteristica essenziale della serie, copiata da molti altri sparatutto.

con il sempreverde **Counterstrike**. Activision Blizzard, tuttavia, sperava di fare maggior presa sulle fasce d'utenza scarsamente appassionate al concetto di Seconda Guerra Mondiale: visti i recenti avvenimenti politici e militari nella zona mediorientale era inevitabile si pensasse a questo scenario per i nuovi capitoli della serie.

### THE STAGE IS SET

**Call of Duty Modern Warfare** fu una vera e propria rivoluzione nel modo di concepire gli FPS moderni: la ricreazione virtuale di battaglie moderne si pensava off limits per dubbi di correttezza morale nei confronti di un pubblico, quello americano, che tutt'oggi conta buona parte delle sue truppe d'occupazione tra Iraq e Afghanistan. Invece, la pubblicazione del primo Modern Warfare fu un successo di proporzioni inimmaginabili, pur mantenendo gli stessi concept qualitativi dei due predecessori. Nonostante la cronica brevità, la componente singleplayer di ogni Call of Duty spicca sulla concorrenza per l'immane quantità e qualità di script messi in campo per creare una varietà eccezionale di situazioni in cui il giocatore può trovarsi. Sparatorie su larga scala, scaramucce, infiltrazioni e battaglie vere e proprie in varie ambientazioni sparse in giro per il mondo sono state splendidamente orchestrate da un team di sviluppatori che non ha lasciato nulla al caso. La cura per i dettagli e l'attenzione con cui ogni singolo conflitto a fuoco viene preparato sono evidenti non solo nella ricostruzione degli scenari ma anche per il realismo con cui commilitoni e avversari si muovono sul campo di battaglia. Fosse stato solo per i brevi frammenti di storia bellica che ogni Modern Warfare racconta, in pochi se ne sarebbero ricordati così a lungo. Proprio la consistenza e longevità del multiplayer è stato il biglietto da visita cui la serie CoD deve la maggior parte del suo successo

### MORTE DALL'ALTO

In particolare, è nel passaggio dalla serie Call of Duty tradizionale ai due Modern Warfare che cambia radicalmente l'approccio degli Infinity Ward alla concezione del multiplayer. Si passa, infatti, dal classico gameplay tipico delle modalità di gioco a obiettivi, in cui la classe prescelta condiziona le performance sul campo di battaglia, a un gameplay maggiormente complesso. La possibilità di sbloccare equipaggiamenti e accessori permette una maggiore personalizzazione del singolo soldato che garantisce una varietà impossibile da raggiungere in altri titoli. Inoltre, premiando la skill dei giocatori a discapito del realismo, ammassando kill consecutive i giocatori possono accedere a bonus sotto forma di rifornimenti dall'alto, attacchi al suolo e vari tipi di supporto che rendono ogni partita una lotta con ciò che volteggia in cielo oltre agli avversari che si muovono sul terreno. Il risultato è Modern Warfare 2 come lo conosciamo oggi, ovvero lo sparatutto multigiocatore per PC più giocato, nonostante la scelta di IW di non supportare liberamente la comunità con server dedicati ma blindare il multiplayer allo stesso modo dell'utenza console per evitare il fenomeno dei server pirata. Sarà così anche per il terzo capitolo della serie? ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché entrambi i Modern Warfare sono la miglior combinazione tra situazioni preconfezionate in single player e un multiplayer dalla longevità assolutamente fuori parametro, anche se non esattamente realistico. La ricetta perfetta per appassionare tutti gli amanti degli FPS e della guerra moderna, senza distinzione.**

# CRYSIS

***Gli alieni più belli mai visti su PC. Beh, si fa per dire.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
CRYTEK

**PUBLISHER:**
ELECTRONIC ARTS

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
CRYSIS Novembre 2007
WARHEAD Ottobre 2008

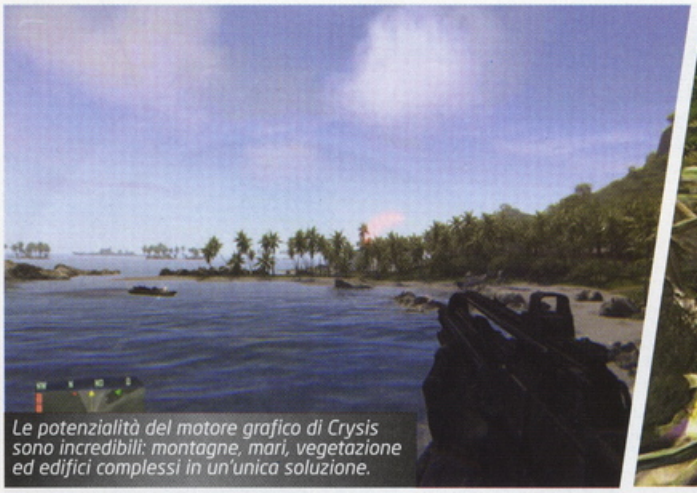
**SITO:**
http://www.ea.com/crysis

Pochi giochi, nel corso degli ultimi dieci anni, hanno potuto fregiarsi per così tanto tempo di essere considerati il benchmark grafico per eccellenza in relazione al loro rapporto prestazioni/richieste hardware. Per questo motivo, pochi giochi hanno generato un hype altrettanto elevata che potesse confermare la bontà effettiva del gioco stesso. Nel 2007, dopo due anni e mezzo di attesa, **Crysis** riuscì a mantenere le promesse di un gioco strutturalmente molto vasto, spettacolare e in grado di occupare gli appassionati per un numero consistente di ore. In realtà non si trattava di un prodotto inedito, dato che il nucleo del team di sviluppo arrivava da una precedente esperienza assolutamente fondamentale nella realizzazione del titolo successivo, quel **Far Cry** cui abbiamo dedicato una pagina proprio all'interno di questo stesso speciale. Dopo aver contribuito alle fortune di **Ubisoft**, **Cevat Yerli**, Bernd Diemer e **Sten Hubler** decisero di prendere lo stesso concept dello sparatutto nella giungla più famoso mai realizzato ed evolverlo in un gioco che facesse suoi quei tratti caratteristici, portandoli a un livello di coinvolgimento decisamente superiore. Guardando oggi in retrospettiva, si può tranquillamente dire che Crysis era assolutamente strepitoso nel mettere insieme un gioco che non obbligasse il giocatore a portare a termine la missione solo in un modo, offrendo livelli di dimensioni considerevoli che non lo facessero sentire all'interno di un corridoio ristretto. Certo, non si trattava di spazi completamente aperti in stile **GTA** o **Far Cry 2**, ma la vastità degli scenari permetteva numerosi approcci diversi alla minaccia posta

## UNA LICENZA IN CITTÀ

**Dopo il successo di Crysis e del suo seguito, è molto facile prevedere un ottimo risultato per quanto riguarda l'imminente Crysis 2. Anche se le caratteristiche di base del gioco rimarranno immutate e faranno ancora una volta capo alle potenzialità della tutina di Nomad, stavolta cambieranno completamente l'ambientazione e il contesto. Dopo ettari di giungla, si passa a chilometri quadrati d'ambientazione urbana. L'invasione aliena è solo all'inizio...**

**LE DIMENSIONI DEI LIVELLI PERMETTEVANO NUMEROSI APPROCCI DIVERSI ALLA MINACCIA POSTA DALLE TRUPPE REGOLARI NORDOCOREANE**



Le potenzialità del motore grafico di Crysis sono incredibili: montagne, mari, vegetazione ed edifici complessi in un'unica soluzione.

La foresta devastabile è stato uno degli elementi più innovativi del genere FPS, in particolare per un gioco di queste dimensioni.

Non solo azioni stealth: in Crysis si va giù pesante, ma a patto di disporre dei gingilli giusti.

**LE ESIGENZE DI SPAZI APERTI MOLTO VASTI CON NUMEROSI ELEMENTI DELLO SCENARIO DEVASTABILI, RESERO DI COLPO OBSOLETI TUTTI I PC PRIVI DI UN PROCESSORE DUAL CORE**

dalle truppe regolari nordcoreane e dagli immancabili alieni, che verso metà trama sarebbero arrivati a complicare decisamente la situazione. A modificare ulteriormente lo stile di gioco, a seconda dei gusti di chi si trovava dietro a mouse e tastiera, pensava l'ideazione della tuta dinamica del protagonista. Nomad era in grado di sfruttare in ogni momento la capacità di ricarica del suo pigiamino per mettersi in condizione di superare tutti gli ostacoli che gli sviluppatori gli avevano messo di fronte. In base alle necessità era possibile correre in velocità, saltare ad altezze impossibili, colpire i nemici con la potenza di un bulldozer o lanciare oggetti enormi, nel caso le munizioni delle varie armi a disposizione fossero finite. L'elemento maggiormente caratterizzante era tuttavia rappresentato dalle capacità mimetiche della tuta, prese a prestito direttamente dalla filmografia di **Predator**. Un semplice clic e si diventava parte della foresta, in barba alle sentinelle nemiche che in ogni momento si potevano affrontare con le più classiche tecniche stealth: che fosse coltello o fucile di precisione, era effettivamente possibile infiltrarsi in postazioni nemiche pesantemente difese. Ovviamente anche l'approccio rumoroso era consigliabile per chi non si faceva problemi nello scatenare la potenza di fuoco del proprio arsenale, peraltro ampiamente personalizzabile a seconda del gusto personale. Insomma, Crysis era il gioco perfetto per segnare un'epoca e venne ampiamente utilizzato da **Microsoft** come veicolo promozionale per lo sviluppo e la diffusione delle DirectX 10: il Cryengine era proprio uno dei primi motori a supportare nativamente gli effetti grafici tipici della decima evoluzione delle API di Microsoft. Esattamente com'era accaduto con Far Cry, non mancarono abbondanti polemiche relative alla pesantezza del motore grafico. Le esigenze di texture ad alta risoluzione, volte a caratterizzare spazi aperti molto vasti con numerosi elementi dello scenario devastabili, resero di colpo obsoleti tutti i PC privi di un processore Dual Core e una scheda video dotata di almeno 512 MB di RAM DDR3. Nonostante questo, il successo fu immediato e il numero di copie vendute per tutte le piattaforme portò nel giro di un paio d'anni alla realizzazione del primo seguito ufficiale, **Crysis Warhead**. Un secondo capitolo che non innovava in modo particolare la struttura del singleplayer del primo titolo (pur risultando godibile e ben realizzato con alcuni momenti ben concepiti) ma che aveva nell'inclusione del multiplayer il suo vero punto di forza. **Crysis Wars** era il titolo della componente multigiocatore che venne resa pubblica e liberamente scaricabile anche da parte di chi non possedeva il gioco originale e l'espansione. Nonostante la gratuità, il multiplayer inizialmente non ebbe particolare rilevanza nel panorama dell'epoca a causa della concorrenza di **Unreal Tournament III**, **Team Fortress 2** e **Call of Duty Modern Warfare**. Il supporto di Crytek in questi ultimi due anni è stato continuo e ha permesso la creazione di una piccola community che, a tutt'oggi, rende Crysis Wars discretamente giocabile anche in multiplayer. Un buon aperitivo in attesa dell'imminente **Crysis 2**. ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perchè è lo sparatutto tecnicamente meglio realizzato in assoluto degli ultimi cinque anni nonostante il peso di un motore grafico ancora acerbo per il mercato hardware del 2007. Oltre a questo, è un gioco molto solido, con alcuni elementi non ancora raggiunti in termini di innovazione da molti sparatutto recenti che lo rendono un acquisto valido ancora oggi.**

# FAR CRY

***Isole incontaminate e savane lussureggianti: uno sparatutto da agenzia viaggi?***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
CRYTEK STUDIOS (FAR CRY)
UBISOFT (FAR CRY 2)

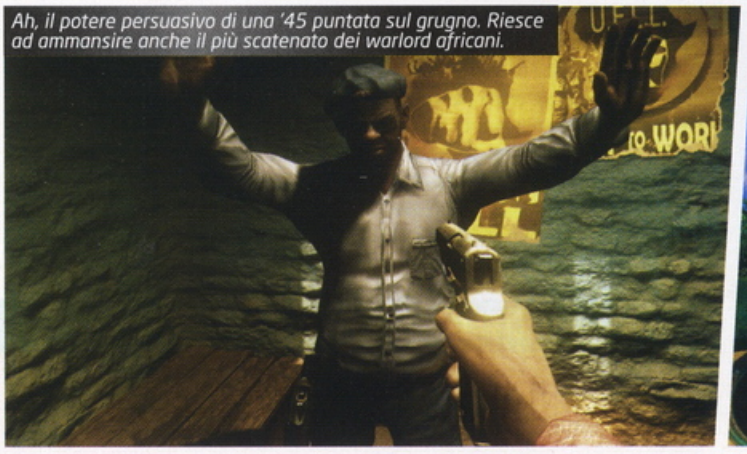
**PUBLISHER:**
UBISOFT

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
FAR CRY: 26 Marzo 2004
FAR CRY: 2 Ottobre 2008

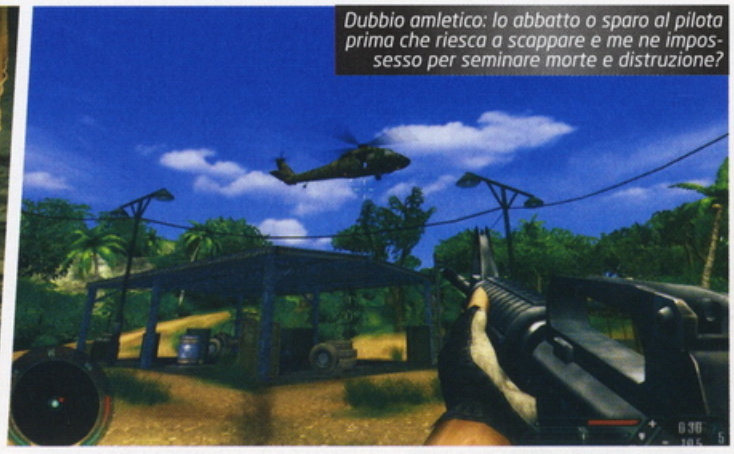
**SITO:**
www.farcry2.com

Fin dalla pubblicazione del primo **Far Cry**, l'impressione è che il grande pubblico si è fatta di questo marchio è che, per la tipologia di locazioni visitate, si sia sempre trattato di un marchio che puntava quasi tutte le sue fiches sulla tipologia di ambientazione prima ancora che sul gameplay. Come sempre accade, la giocabilità di uno sparatutto discende in maniera diretta dalla struttura degli scenari. Tuttavia, per la prima volta da quando il PC come macchina da gioco è passato al 3D, Far Cry imponeva a un certo tipo di qualità grafica di andare in tandem con dimensioni dello scenario fino ad allora ad appannaggio di simulatori bellici come **Operation Flashpoint**. Il salto in avanti fu netto e inequivocabile e fece entrare gli sparatutto per PC nell'era della next-gen che molti da tempo avevano preconizzato per il pubblico generalista che in quel periodo cambiava la scheda video sul proprio PC più spesso delle mutande.

**FU UN GIOCO DA RAGAZZI REALIZZARE LIVELLONI GIGANTESCHI CHE POTESSERO LASCIARE AL PROTAGONISTA LA MASSIMA LIBERTÀ DI MOVIMENTO**



*Ah, il potere persuasivo di una '45 puntata sul grugno. Riesce ad ammansire anche il più scatenato dei warlord africani.*



*Dubbio amletico: lo abbatto o sparo al pilota prima che riesca a scappare e me ne impossesso per seminare morte e distruzione?*

Far Cry era uno splendido mix tra combattimenti a distanza ravvicinata...

...e cecchinaggio all'aperto.

La savana che brucia in Far Cry 2 è uno degli effetti più realistici mai visti su Home Computer. Peccato il fuoco si autoestingua in pochi secondi.

## PIANTO LONTANO

Il primo Far Cry, pubblicato nel 2004 era esattamente tutto questo e, cosa più unica che rara nel mondo dell'hype dedicato ai videogiochi, manteneva tutte le promesse fatte nei due anni di sviluppo precedenti. La struttura era semplice: un americano con la passione per le isolette tropicali veniva coinvolto suo malgrado in un'operazione bellica gestita da uno sconosciuto gruppo di mercenari. Ecco quindi un tranquillo venditore di bibite con tanto di chiosco, cappellino di paglia e camicia hawaiana imbracciare M-16 e lanciagranate per avere la meglio sui fastidiosi invasori che ben presto scoprirà non essere i soli a combattere per il dominio dell'arcipelago. Come detto nell'introduzione, proprio le dimensioni dei vari livelli davano il là a un sistema di gioco completamente diverso dal solito. Grazie a un motore grafico pensato per mettere in mostra le potenzialità delle Ge-Force 3, che gestiva in tempo reale isole di vari chilometri quadrati con tanto di dinosauri appiedati e svolazzanti, fu un gioco da ragazzi realizzare livelloni giganteschi che potessero lasciare al protagonista la massima libertà di movimento in senso assoluto di arrivare sugli obiettivi. Era la prima versione del CryEngine: oltre a una vegetazione lussureggiante costellata da strutture all'aperto o nel sottosuolo che invitava all'esplorazione a piedi, spiccava il reticolo di strade, sentieri e fiumi con cui era possibile spostarsi utilizzando Jeep, moto, barche e persino in deltaplano. Tanta libertà d'azione, affiancata a un sistema di scripting assolutamente ben congegnato e in grado di far reagire l'Intelligenza Artificiale da qualsiasi direzione il giocatore arrivasse sull'obiettivo, era il sale di un gioco che cambiò nettamente la percezione della qualità tecnica degli sparatutto dal 2004 in avanti. Tanta libertà d'azione, che faceva da base portante a una longevità eccellente, poneva però un prezzo particolarmente alto da pagare nei confronti di chi non disponeva di un processore potente e, soprattutto, una scheda video di ultima generazione. Molti, quindi, poterono avvicinarsi all'esperienza Far Cry oltre un anno dopo la sua pubblicazione quando i PC di fascia media riuscirono a supportare degnamente la mole di lavoro che l'esecuzione del gioco richiedeva.

**L'OBIETTIVO VENNE AMPIAMENTE CENTRATO GRAZIE ALLE CAPACITÀ ANCORA PIÙ INCREDIBILI DI UN MOTORE NUOVO DI ZECCA, IL DUNIA ENGINE**

## VE LO REGALIAMO NOI

**Se vi eravate persi Far Cry 2 in prima battuta o non avevate l'hardware per farlo girare, sappiate che questo mese avrete la possibilità di recuperare. Acquistando la versione DVD del numero di ottobre di TGM entrerete in possesso di una copia originale del gioco, che non deve assolutamente mancare nella vostra collezione se siete appassionati di FPS.**

## THIS TIME FOR AFRICA

Tre anni, e innumerevoli vicissitudini societarie dopo, Ubisoft tornò alla carica con il secondo capitolo della serie che prometteva la stessa vagonata di innovazioni ma su una struttura di gioco ancora più aperta. L'obiettivo venne ampiamente centrato grazie alle capacità ancora più incredibili di un motore nuovo di zecca, il Dunia Engine. Le mappe di Far Cry erano vaste ma alla fine si trattava pur sempre di grossi livelli liberamente visitabili e una volta terminato il nostro compito al loro interno si passava alla zona successiva: in **Far Cry 2** l'azione di gioco si svolge in due macrozone di savana africana da 60 chilometri quadrati ciascuna incredibilmente caratterizzate in cui dar libero sfogo alla propria capacità distruttiva. Il tutto è condito da un livello di dettaglio semplicemente impressionante, al livello dei migliori FPS moderni, ma applicato a un'area incredibilmente vasta. FC2 è un ottimo gioco (caratterizzato da un multiplayer di qualità), ma è leggermente carente di varietà sotto il profilo delle missioni alternative: vista la struttura di gioco sulla falsariga di **GTAIV**, il pubblico, giustamente, si aspettava di più di una collezione di sparatorie. L'aspetto più interessante dietro allo sviluppo di FC2 è che **Ubisoft Montreal** ha dimostrato di essere in grado di sviluppare un motore proprietario anche senza il know-how dei **Crytek** che nel frattempo si erano già messi in proprio uscendo dagli uffici di **Ubisoft** con i completi diritti di sfruttamento del CryEngine con cui avevano realizzato **Crysis**. La disquisizione tecnica su quale sia il migliore motore tra il Dunia di Ubisoft e la nuova versione del CryEngine potrebbe andare avanti a lungo, ma non ci sono dubbi che si tratti delle tecnologie, assieme all'Unreal 3 e all'Id Tech 5, che faranno da battistrada per gli sparatutto dei prossimi cinque anni. E anche il concetto di sparatutto "sandbox" è qualcosa che crediamo e speriamo di rivedere a breve e più spesso. ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché si tratta del primo sparatutto ad aver coniugato spazi aperti, qualità visiva e gameplay totalmente libero con un'estetica di altissimo livello. Far Cry oggi è sicuramente un titolo che sente il peso degli anni: il suo seguito ufficiale tuttavia prosegue degnamente una tradizione che, con ogni probabilità vedrà un terzo capitolo nei prossimi due anni.**

# L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB

**ABBONATI CON UN CLIC!**
Per abbonarti online, apri il lettore QR code del tuo smartphone e inquadra questo codice. Per scoprire come fare, vai a pagina 41

## Puoi rinnovare anche se il tuo abbonamento non è ancora scaduto

### SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Se rinnovi l'abbonamento a **The Games Machine** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto ad un altro tipo di rinnovo: **13 numeri a soli**

**€ 68.00**

**Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33,79% Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato**

**Prezzo a copia Euro 5,23**

### SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI

Se **rinnovi** l'abbonamento a **The Games Machine risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

**€ 72.00**

**Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29,89% Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato**

**Prezzo a copia Euro 5,54**

### I NUOVI ABBONATI

Abbonati a **The Games Machine! 13 numeri** con soli

**€ 77.00**

**Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02% Risparmi 3 numeri**

**Prezzo a copia Euro 5,92**

# I VANTAGGI

***Sei pronto?*** *Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano* ***13 imperdibili DVD*** *con un numero incredibile di* ***DEMO*** *e* ***13 GIOCHI COMPLETI!*** *Ogni mese,* ***The Games Machine*** *verrà consegnato puntualmente a casa tua in una confezione a prova di urto.*
*Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di* ***The Games Machine*** *e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.*
***Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!***

- ✔ Abbonandoti oggi stesso a The Games Machine, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!
- ✔ Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!
- ✔ Sconto del 33.79%, praticamente più di 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!
- ✔ Nessun rischio! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!

## vai su www.tgmonline.it/abbonamenti

**Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB**

# AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

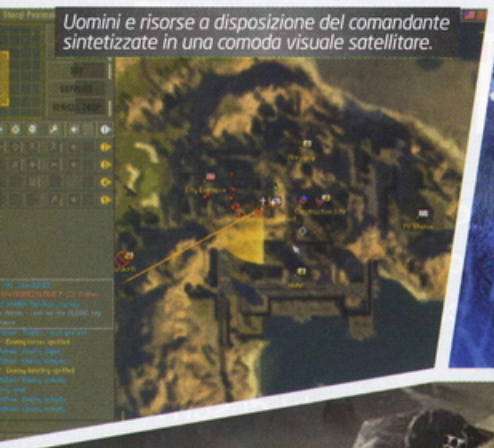
## ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

OFFERTA VALIDA FINO AL 24/09/2010
SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.TGM@SPREA.IT O AL FAX N° 02/700537672
O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

Sprea editori ITALY


Uomini e risorse a disposizione del comandante sintetizzate in una comoda visuale satellitare.

Bad Company 2 è un buon titolo, ma l'impressione è che non sia riuscito ad arrivare agli stessi fasti del suo progenitore...

... allo stesso modo di quanto è accaduto nel 2007 con Battlefield 2142.

# BATTLEFIELD 2

***L'essenza del comando in un gioco solo.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:** DICE

**PUBLISHER:** ELECTRONIC ARTS

**DATA DI PUBBLICAZIONE:** Luglio 2005

**SITO:** http://www.ea.com

Sussistono pochi dubbi sul fatto che la serie **Battlefield** ideata da **Electronic Arts** con la versione **1942**, ormai otto anni fa, sia stata un punto di svolta nel settore degli FPS multigiocatore. In un'epoca in cui mappe piccole e immediatezza erano il comune denominatore per chi voleva vendere qualche milione di copie e vivere felice, la casa americana stupì tutti con un gioco dedicato alla Seconda Guerra Mondiale con scenari vastissimi. L'obiettivo era il solito: vincere spazzando via gli avversari e conquistando il maggior numero di punti di controllo possibile: solo che per farlo si andava molto oltre i soliti fucili e bombe a mano. Era possibile maneggiare postazioni fisse di mitragliatrici e artiglieria e, soprattutto, carri armati e aerei da combattimento. Un vero e proprio "battlefield" in cui la capacità tattica e di coordinazione del giocatore diventava importante al pari della skill manuale.

## VERA RIVOLUZIONE

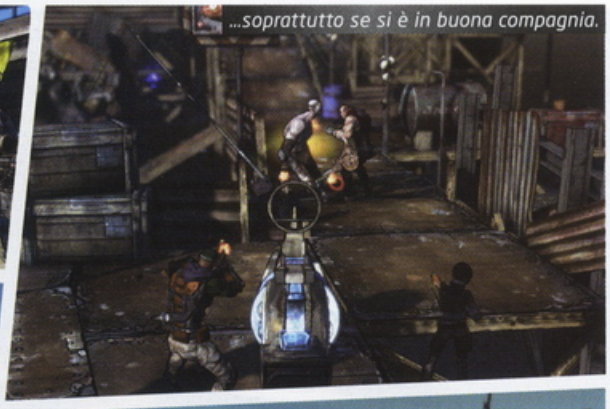
Fu una vera e propria rivoluzione che portò, nel 2005 alla pubblicazione di quello che molti ritengono il miglior titolo della serie. Realizzato dai **DICE**, che nel biennio precedente erano riusciti a dar vita al mod **Desert Combat** per la versione 1942, ne era l'evoluzione commerciale ambientata in epoca moderna che tutti stavano aspettando; le attese non andarono sicuramente deluse. Corroborato da un motore grafico leggero ma performante, **Battlefield 2** combinava la varietà di gioco data dalla presenza delle classi con decine di armi, equipaggiamenti, veicoli e una feature allora inedita in un gioco commerciale di alto livello, quella del comandante. Mutuata direttamente dall'ottimo mod per **Half-Life 2**, **Natural Selection**, veniva data la possibilità a un giocatore di entrambe le fazioni di impersonare i panni del comandante. Restando al sicuro nelle retrovie o rischiando in prima persona al fronte, poteva osservare lo svolgimento della battaglia da un computer portatile e impartire ordini di movimento a squadre e giocatori singoli e amministrare le risorse per cercare di avere la meglio sul nemico sfruttando al massimo ogni errore degli avversari. Fu una scelta rivoluzionaria che fece guadagnare a DICE il favore della critica e anche di una certa nicchia di pubblico amante delle ibridazioni del genere FPS con la strategia in tempo reale. Per tre anni abbondanti Battlefield 2 è rimasto uno degli sparatutto più giocati online, grazie all'arrivo di un'espansione e un paio di booster pack che ne hanno arricchito i contenuti, ma poi ha dovuto cedere il passo, nel natale del 2007, alla vendemmia di sparatutto che inondarono il mercato del multiplayer online cambiandone definitivamente gli equilibri. A tutt'oggi Battlefield 2 rimane un titolo di ottima qualità le cui potenzialità non sono state superate dal primo seguito ufficiale su PC: nonostante la presenza di una buona campagna singleplayer, l'impressione è che il multiplayer di **Bad Company 2** non sia riuscito a bissare il successo dei DICE. ■

**FU UNA SCELTA RIVOLUZIONARIA CHE FECE GUADAGNARE A DICE IL FAVORE DELLA CRITICA E ANCHE DI UNA CERTA NICCHIA DI PUBBLICO**

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché è la conferma di come, da un mod di qualità, si può arrivare a un gioco di livello superiore senza per forza rivolgersi a una nicchia di pubblico grazie all'introduzione della figura del comandante, poi sparita in Bad Company 2. Quante speranze riponiamo per un ritorno in grande stile di Battlefield 3?**

Una bella esecuzione non si nega a nessuno...



...soprattutto se si è in buona compagnia.

# BORDERLANDS

Il multiplayer competitivo di Borderlands si rivela discretamente interessante.

***Le lande desertiche di Pandora sono meno solitarie se affrontate in multiplayer co-op.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:** GEARBOX

**PUBLISHER:** 2K GAMES

**DATA DI PUBBLICAZIONE:** Ottobre 2009

**SITO:** http://www.borderlandsthegame.com

Ricordo ancora molto bene l'editoriale di un anno fa del buon ToSo in cui, nel mezzo di un mercato autunnale in piena esplosione, preconizzava i grigi destini di un **Borderlands** preso nella morsa di **Activision** ed **Electronic Arts**. In buona parte le sue previsioni sul successo commerciale di questo FPS/RPG si sono avverate: tuttavia i tre milioni di copie vendute su tutte le piattaforme sono state un buon viatico per un titolo che sicuramente resterà nella storia recente per le novità introdotte non solo in termini di pura e semplice estetica, ma anche per un approccio decisamente particolare al multiplayer in modo cooperativo.

**LA POSSIBILITÀ DI GENERARE SVARIATE CENTINAIA DI MIGLIAIA DI ARMI E DIFFERENTI FA IL PARI CON LE DIMENSIONI DELLO SCENARIO**

## DLC PER TUTTI

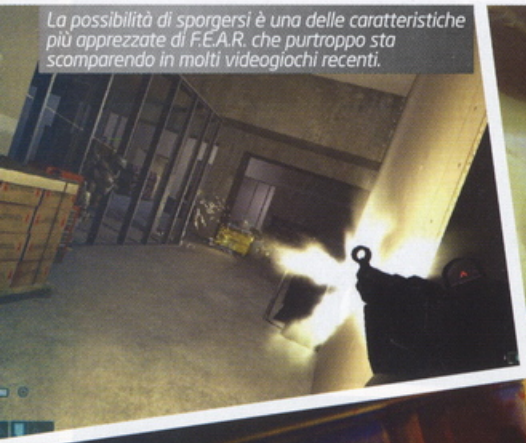
**Il buon successo di Borderlands ha convinto 2K Games a finanziare anche la realizzazione di una serie di DLC che hanno espanso i già notevoli contenuti del gioco originale: The Zombie Island of Dr. Ned, Mad Moxxi's Underdome Riot e The Secret Armory of General Knoxx aggiungono parecchie missioni di ottima qualità alla trama di base e tutta una serie di contenuti decisamente apprezzati da parte della community che a tutt'oggi popola i server online.**

### LOOK FUMETTOSO

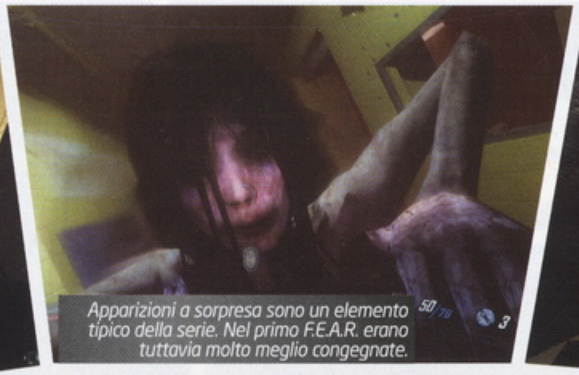
Per quanto riguarda la parte estetica, basta ammirare le foto per accorgersi dello splendido lavoro compiuto da **Gearbox** nel cercare di dare uno stile ben definito a un gioco che altrimenti, sarebbe stato l'ennesimo sparatutto postatomico snobbato dalle masse e apprezzato solo da una piccola nicchia di estimatori. Dopo una serie di reazioni freddine alla prima presentazione avvenuta all'E3 del 2007, venne presa la decisione di riadattare il motore grafico agli effetti di cel-shading che donavano ad ambientazione e personaggi un look decisamente fumettoso, ma al contempo molto ben definito e caratterizzato. Una volta garantitasi l'interesse estetico del grande pubblico, Gearbox è tornata a concentrarsi sulla qualità del gameplay arrivando a partorire un ibrido tra FPS ed RPG capace di riscuotere un discreto successo tra gli appassionati della sparatoria e gli estimatori della gestione dell'inventario. La possibilità di generare svariate centinaia di migliaia di armi differenti (tutte comunque basate sui soliti trenta-quaranta prototipi) fa il pari con le dimensioni dello scenario che il giocatore è in grado di visitare: ad ampie zone liberamente percorribili anche a bordo di veicoli, si aggiungono numerose instance al chiuso in cui portare a termine le missioni dello storyboard principale e quelle opzionali che raccontano la storia di un'area semidesertica in preda all'anarchia più totale. Come non abbiamo mancato di sottolineare in sede di recensione, la storia è un semplice pretesto per tenere in piedi un gameplay studiato per essere affrontato in modalità cooperativa fino a quattro giocatori più che in totale solitudine. In questo caso, viene fuori alla grande la natura di un gioco che dà il meglio di sé in compagnia di altri tre amici nel progettare assalti a postazioni fortificate o nella pulizia di sotterranei pieni di Skag e altri mutanti per non parlare degli scontri con boss finali a dir poco epici. ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

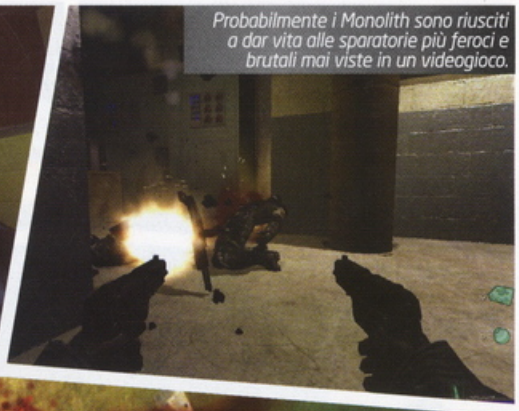
**Perché, oltre a uno stile grafico decisamente particolare, è un gioco che merita di essere acquistato in compagnia di tre fidi scagnozzi ed essere giocato cooperativamente dall'inizio alla fine. A differenza di Left 4 Dead, c'è una storia (anche se deboluccia) cui fare riferimento che promette migliori emozioni in un probabile secondo capitolo.**



La possibilità di sporgersi è una delle caratteristiche più apprezzate di F.E.A.R. che purtroppo sta scomparendo in molti videogiochi recenti.



Apparizioni a sorpresa sono un elemento tipico della serie. Nel primo F.E.A.R. erano tuttavia molto meglio congegnate.



Probabilmente i Monolith sono riusciti a dar vita alle sparatorie più feroci e brutali mai viste in un videogioco.

# F.E.A.R.

***Fantasmi e armi automatiche? La paura fa novanta anche se sei armato fino ai denti.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
MONOLITH

**PUBLISHER:**
VIVENDI GAMES (F.E.A.R.)
WARNER BROS INTERACTIVE (F.E.A.R. 2)

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
Ottobre 2005 (F.E.A.R.)
Febbraio 2009 (F.E.A.R. 2)

**SITO:**
http://www.whatisfear.com/

Gli FPS e la paura per lungo tempo sono stati un'accoppiata di difficile combinazione. Vuoi per la convenzione lanciata da **Resident Evil** che faceva degli action game in terza persona il terreno di sviluppo ideale per un certo tipo in gameplay, vuoi per la scarsa abitudine di alcuni sviluppatori a realizzare situazioni di tensione collegate all'uso di luci e suoni. Con l'arrivo di **First Encounter Assault Recon** (cosa ci s'inventa pur di arrivare all'acronimo di **F.E.A.R.**) tutto è cambiato grazie al lavoro svolto dai **Monolith**: combinando vari cliché di film e videogiochi sono riusciti a realizzare un prodotto di notevole qualità.

**JASON, UN DILETTANTE**

Il primo F.E.A.R. in effetti è stato un gioco di notevole valore che, nonostante qualche difetto di fondo, è riuscito a confezionare un'esperienza di gioco di livello assoluto proprio per la sua capacità di terrorizzare il giocatore mescolando sparatorie tipiche dei film di fantascienza con scene horror-gore tipiche dei peggiori poltergeist movie. Nonostante l'utilizzo di una versione tutto sommato obsoleta del Lithtech engine, l'atmosfera assolutamente terrorizzante in cui era immerso il giocatore tra apparizioni, distorsioni spazio temporali e carneficine era tale da far sembrare **Jason** di Venerdì 13 un dilettante dell'uncinetto, e si mescolava alla perfezione ai trucchetti tipici della filmografia succitata in quanto a utilizzo dell'audio 5.1. Anche dopo una decina di ore di gioco il salto sulla sedia era assicurato nonostante i trucchetti utilizzati fossero, bene o male, sempre gli stessi: luci che si spengono al nostro passaggio, nemici ultraveloci, e, sopratutto, la presenza della piccola Alma nelle vesti di fantasma sempre in agguato dietro ogni angolo della nostra coscienza. A completare quest'atmosfera anche una serie di considerazioni che, per l'epoca della sua uscita, ne fanno uno dei migliori titoli della stagione 2005. In un periodo in cui gli sparatutto convertiti direttamente da console stavano iniziando a prendere piede anche sulla nostra macchina da gioco, F.E.A.R. era uno dei pochi titoli a essere stato concepito espressamente per un pubblico PC. Non si tratta di una considerazione di poco conto visto che il livello di difficoltà medio era molto alto e l'abilità richiesta al giocatore per abbattere i nemici che gli si presentavano di fronte era compensata solo dalla possibilità di gestire abbondanti dosi di bullet time. Questo lo rendeva un prodotto assolutamente impegnativo già anche al livello normale a causa di un'Intelligenza Artificiale nemica di livello assoluto che stupiva per il livello d'indipendenza raggiunto rispetto ai nemici scriptati di altri titoli. In seconda battuta, molto importanti sono le considerazioni sul multiplayer, o meglio sulla sua assenza; il gioco originale e le due espansioni successive anch'esse orientate al singleplayer (**Extraction Point** e **Perseus Mandate**) erano prive di qualsiasi forma di multiplayer competitivo. Per mantenere vivo l'interesse della community, Monolith decise, un anno dopo la pubblicazione del gioco originale, di realizzare la componente multigiocatore e di distribuirla gratuitamente online a uso e consumo di chiunque volesse utilizzarla. Per scaricare, installare e giocare **F.E.A.R. Combat** non era necessario possedere il gioco originale e questo fu alla base del successo di pubblico assolutamente paragonabile a quello della versione commerciale. In realtà il gameplay multiplayer non portava a nessuna innovazione di particolare importanza ma rimarrà nella memoria collettiva come il primo esperimento di multiplayer realizzato a livello professionale distribuito liberamente su Internet. ■

**L'ATMOSFERA ASSOLUTAMENTE TESA IN CUI ERA IMMERSO IL GIOCATORE TRA APPARIZIONI, DISTORSIONI SPAZIALI E CARNEFICINE ERA TALE DA FAR SEMBRARE JASON DI VENERDÌ 13 UN DILETTANTE DELL'UNCINETTO**

## F.E.A.R. 2

**Come ogni buon titolo che si rispetti anche F.E.A.R. ha avuto il suo seguito che sotto molti aspetti ha ripreso il gameplay e l'ambientazione del predecessore. Stranamente, il secondo capitolo non ha migliorato l'esperienza di gioco originale limitandosi a realizzare un buon FPS, ma non impegnativo come il capostipite e sicuramente meno terrorizzante. Aspetti negativi bilanciati dall'utilizzo dell'ultima versione del Lithtech Engine.**

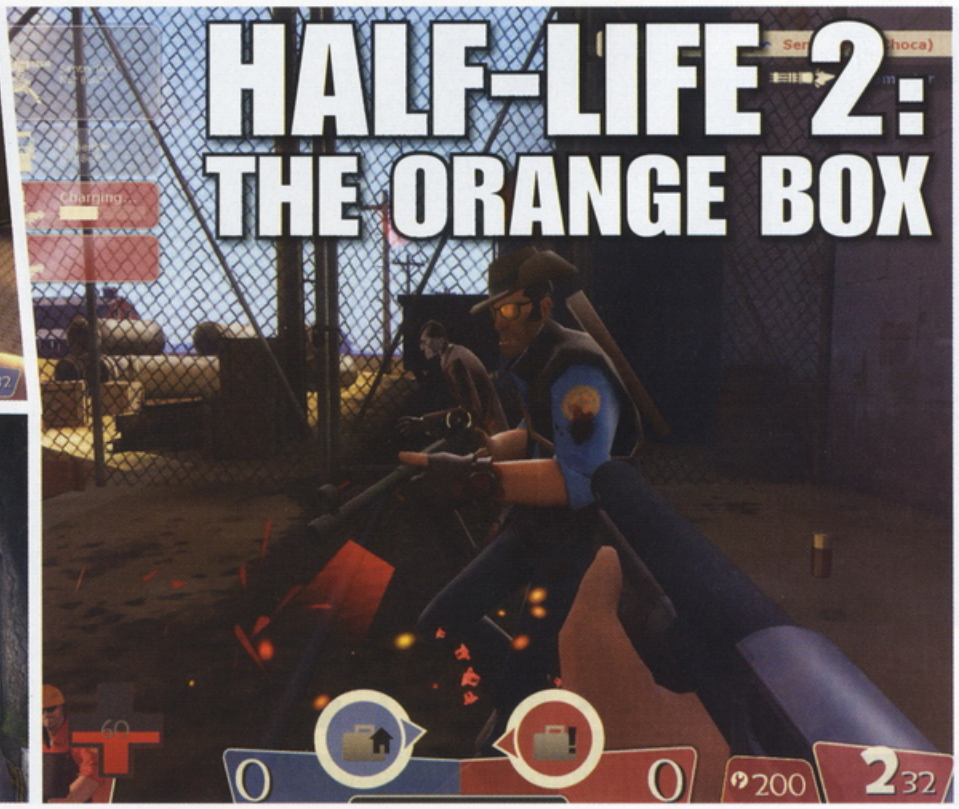
## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché è uno dei pochi FPS in grado di creare quell'atmosfera di minaccia paranormale capace di tramutarsi in sangue reale (su schermo, ovviamente) riuscendo a farla fare addosso anche ai giocatori dai nervi più saldi. Il motore grafico non ha retto alla prova del tempo, ma sotto sotto c'è comunque un gioco di prim'ordine da provare assolutamente a luci spente.**

Team Fortress 2: gameplay vecchio + grafica nuova + supporto = giocone.

# HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

La storia di Half-Life 2 prosegue con un Episodio 2 di grande effetto: a quando il terzo capitolo?



***L'equivalente videoludico dei bustoni regalo presenti nelle edicole di trent'anni fa?***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
VALVE

**PUBLISHER:**
VALVE

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
Ottobre 2007

**SITO:**
http://orange.half-life2.com

## PAPERE E HAMBURGER

**Come molti di voi sapranno, in Germania le leggi sono molto severe con i videogiochi ad alto contenuto di violenza. La pubblicazione dell'Orange Box fece molto scalpore all'epoca in quanto, oltre alla sostituzione del sangue con macchie grigie e altre amenità del genere, gli sviluppatori furono obbligati anche a modificare il sistema di smembramento in occasione dei frag più violenti in Team Fortress 2. Solo che al posto di arti e teste mozzate appaiono papere di gomma, panini, e dentiere ticchettanti...**

In effetti l'**Orange Box** concepito da **Valve** è stata sicuramente una di quelle operazioni commerciali che hanno lasciato il segno nell'industry del videogioco moderno: sia per le modalità di pubblicazione sia per gli effettivi contenuti del pacchetto, in cui erano inclusi ben cinque giochi. **Half-Life** ed **Half-Life Episodio 1** erano stati già dati alle stampe nel triennio precedente; evidentemente Valve era convinta che la pubblicazione separata di **Episodio 2** non sarebbe bastata per catturare un pubblico di portata globale. Quale occasione migliore, quindi, per un pacco natalizio che al posto di salami, cioccolato, toblerone e spumante mettesse insieme anche uno sparatutto multiplayer e un puzzle game rivoluzionario?

**L'ORANGE BOX È UNO DEI LONGEST SELLER TRA I PIÙ GETTONATI SU STEAM**

### AGLI ALBORI

L'intuizione fu assolutamente giusta: oltre a un Episodio 2 di ottima qualità che continuava senza particolari innovazioni il gameplay di HL2, era possibile mettere le mani su una versione completamente rifatta del papà di tutti gli sparatutto multiplayer a classi. Stiamo parlando di **Team Fortress**, un mod per Quake e **Half-Life** che nel 1998 e 1999 aveva contribuito ad allargare il fenomeno multigiocatore agli albori di un Internet ancora ancorata alle connessioni PSTN. Dopo un primo tentativo di redesign abbandonato nel 2002, Valve decise di realizzare la versione a cartoni animati dei mod originali per cui il gioco è stata unanimemente apprezzata grazie a uno stile grafico senza precedenti per gusto realizzativo e livello qualitativo. Dopo l'aggiunta di nuove mappe, nuove modalità, e un continuo supporto, Valve è passata all'introduzione di nuovi contenuti e achievement ne hanno fatto uno degli sparatutto più giocati sulla rete e uno dei longest seller tra i più gettonati su Steam. A quest'accoppiata, d'indubbia sostanza contenutistica ma dalle scarse qualità innovative, si aggiungeva un puzzle game che in apparenza avrebbe dovuto fare da bonus extra, se pensiamo che la clientela media dell'Orange Box era sicuramente più interessata a premere grilletti che non a risolvere enigmi. E invece, proprio la creazione della **Portal Gun** era l'intuizione geniale dietro alla vera perla del pacchetto. Portal proponeva una ventina di enigmi da risolvere facendo teletrasportare il giocatore attraverso i muri di un'anonima stazione di ricerca sotterranea. Facile da prendere in mano, ma terribilmente additivo e complesso una volta raggiunti le stanze più complesse, Portal era la reale rivelazione dell'Orange Box, ragion per cui tutti hanno lodato la lungimiranza di Valve di includerlo insieme a due prodotti talmente diversi. Viste le qualità del source, tutti e tre (o cinque) i giochi inseriti nella confezione, sono arrivati senza particolari patemi di obsolescenza fino ai giorni nostri: **Team Fortress 2** in particolare è stato il più supportato, a testimonianza della cura di Valve per i suoi prodotti di lungo respiro commerciale, ma anche Portal ed Episodio 2 non sfigurano assolutamente se affiancati alla concorrenza più recente. ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché si tratta della prima operazione commerciale volta a spingere in maniera consistente il mercato del Digital Delivery vendendo tre ottimi giochi al prezzo di uno. Un esperimento di grande qualità che nessun altro sviluppatore/publisher ha mai concepito fino a oggi.**

Armi a volontà: non possono mancare in ogni survival horror che si rispetti ed entrambi i Left 4 Dead non fanno eccezione.

Quando si lavora bene, questi sono i risultati. Uhm, questo si muove ancora...

La modalità Versus è veramente ben concepita. Da giocare solo dopo aver fatto molta pratica con i survivor tradizionali.

# LEFT 4 DEAD

***Nessuno sopravvive per sempre. Beh quasi.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
VALVE

**PUBLISHER:**
VALVE

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
LEFT FOR DEAD Novembre 2008
LEFT FOR DEAD 2 Novembre 2009

**SITO:**
http://www.l4d.com

Quello degli sparatutto cooperativi è da sempre un settore che gli sviluppatori hanno guardato con sospetto. Prima per le limitazioni della connettività, poi per l'incertezza sull'effettiva redditività di un mercato apparentemente di nicchia. Fino ad allora ci si era limitati a progetti che garantivano margini di rientro adeguati a un investimento paragonabile a un titolo singleplayer ma pensato per due giocatori. Con la diffusione di Internet e una maggiore tendenza alla contaminazione dei generi, era solo questione di tempo prima che uno sviluppatore di livello internazionale desse alle stampe lo sparatutto cooperativo per eccellenza. Stiamo parlando, ovviamente, di **Left 4 Dead**.

**VITTIME DESIGNATE**

Uscito alla fine del 2008 su **Steam**, Left 4 Dead è il perfetto prodotto di un'operazione di marketing di assoluto livello che poggia sulla sempre più stretta connessione tra il pubblico cinematografico e gli appassionati di videogiochi. Alzi la mano chi non ha mai sognato di partecipare a un'apocalisse zombie, sopratutto se dotato delle giuste opportunità di sopravvivenza. Il successo di legioni di film sull'argomento "non morti in libera uscita" ha trovato nuova linfa proprio recentemente con l'arrivo della serie "28 Giorni dopo", di cui Left 4 Dead potrebbe tranquillamente essere lo spin-off videoludico. Orde di zombie capaci di fare i cento metri in meno tempo di Usain Bolt sono una bella sfida per un esercito schierato e armato di tutto punto: figurarsi per quattro disperati dotati solo di quello che riescono a trovare in una comune armeria americana in periodo di saldi. Partendo da questo presupposto, **Valve** ha creato un gioco basato sul motore Source di grande impatto e notevole contenuto in termini di gameplay, che si pone come il paradigma titoli futuri. I vari capitoli, ambientati in diversi contesti, vedono quattro giocatori farsi strada tra le pieghe di un'infezione che ha trasformato il 99% della popolazione terrestre in belve assetate di sangue che faranno di tutto per impedire al gruppo di arrivare alla zona di estrazione preparata da quello che resta dell'esercito americano. Fino ad allora sarà un turbinio di sparatorie feroci per tenere a bada gli infetti, fughe precipitose verso le poche stanze sicure e duelli all'ultimo sangue con le creature diverse dal non morto comune. Left 4 Dead è composto da soli quattro livelli, ma l'abilità di Valve nel creare situazioni diverse passa attraverso l'utilizzo di un engine di gestione della frequenza, intensità e sistemi d'attacco di infected e special infected. Il "Director" rende ogni partita diversa dall'altra per posizionamento degli avversari statici, orde dinamiche e bonus o munizioni con cui è possibile avere qualche speranza di sopravvivenza in più agli alti livelli di difficoltà. Una vera e propria carneficina mutante in cui per sopravvivere bisogna essenzialmente essere capaci di fare tre cose: coordinarsi in maniera efficace con gli altri compagni di sventura, imparare memoria i livelli e, soprattutto, saper sparare meglio della vittima di un film horror che, in genere, non arriva viva ai titoli di coda. **Left 4 Dead 2** uscito circa un anno fa, è la degna continuazione del gioco originale mettendo in mostra livelli, armi e creature nuove. Tuttavia sono le nuove modalità a renderlo un acquisto consigliato, soprattutto perché nessuno ha ancora deciso di affrontare Valve sul suo stesso terreno. ■

**LEFT 4 DEAD 2, USCITO CIRCA UN ANNO FA, È LA DEGNA CONTINUAZIONE DEL GIOCO ORIGINALE**

## IO, ZOMBIE

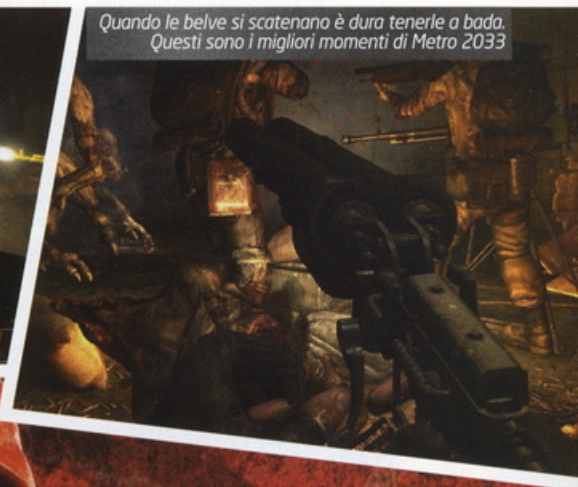
**Oltre alla modalità campagna, il pregio migliore di entrambi i Left 4 Dead è rappresentato dalla modalità Versus. In questo caso due squadre da quattro giocatori si alternano alla guida di survivor e infetti cercando di impedire agli avversari di raggiungere la salvezza finale. L'utilizzo degli special infected in particolare obbliga a rivedere completamente le tattiche d'attacco in base all'abilità dello special utilizzato, aggiungendo importante sostanza a un gioco che altrimenti avrebbe rischiato di diventare velocemente piuttosto ripetitivo.**

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché è il primo vero sparatutto cooperativo pensato per quattro giocatori a essere stato concepito e realizzato come tale fin dall'inizio e non come una semplice modalità accessoria. I risultati sono sotto gli occhi di tutti e promettono molto bene per un'ulteriore evoluzione del genere nei prossimi anni.**

Sapere quanto dureranno i filtri della maschera antigas è essenziale prima di mettere il naso in zone contaminate.

Com'era lecito attendersi, Metro 2033 è la fiera degli AK47 in tutte le loro varianti.


Quando le belve si scatenano è dura tenerle a bada. Questi sono i migliori momenti di Metro 2033

# METRO 2033

***La Russia postatomica non è solo quella di S.T.A.L.K.E.R.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:** 4A GAMES

**PUBLISHER:** THQ

**DATA DI PUBBLICAZIONE:** Marzo 2010

**SITO:** www.metro2033game.com

Nella vostra carriera di videogiocatori, vi siete mai fermati a pensare a quanto la cultura popolare abbia influenzato la produzione di videogiochi degli sviluppatori che provengono da una determinata nazione? In effetti, se consideriamo quanto la cultura europea sia influenzata da quella americana, non è difficile capire il successo di molti sparatutto moderni o basati sulla Seconda Guerra Mondiale. Fatta salva qualche eccezione, vale ovviamente lo stesso concetto al contrario se consideriamo la produzione più recente in arrivo dall'Est Europa. Dopo **S.T.A.L.K.E.R.** di **GSC Game World**, abbiamo avuto ancora una volta conferma che in Ucraina il disastro della centrale di Chernobyl ha avuto un impatto culturale molto profondo sulle nuove generazioni. La contaminazione radioattiva è vista come un elemento centrale da cui prendere spunto per realizzare nuovi libri, film e, ovviamente, videogiochi.

**PAURA MATTA**

**Metro 2033** è infatti tratto dall'omonimo romanzo di **Dmitry Glukhovsky** che racconta le vicende dei sopravvissuti a una guerra nucleare all'interno del sistema ferroviario della metropolitana moscovita. Un intreccio di tunnel e stazioni in cui varie fazioni occasionalmente si coalizzano contro orrendi mutanti che, dalla superficie ancora devastata dalle radiazioni, tentano di infiltrarsi nel sottosuolo. A una trama di sicuro interesse, Metro 2033 affianca un motore grafico proprietario studiato per rendere molto bene fisica e giochi di luce in ambienti ristretti quali saranno quelli che il protagonista della vicenda, Artyom, si troverà ad attraversare nel corso del gioco. Nonostante le somiglianze concettuali con S.T.A.L.K.E.R., il gameplay è completamente diverso e fa rientrare Metro 2033 nella categoria dei survival horror più che in quella degli RPG. I livelli percorribili solo in un senso, con poche possibilità di esplorazione (per quanto ottimamente caratterizzati e funzionali a sparatorie e inseguimenti), impediscono qualsiasi velleità permessa dalla struttura aperta. Tuttavia, Metro 2033 spesso riesce dove il suo concorrente fallisce, ovvero nel terrorizzare il giocatore con situazioni da panico assoluto, in particolare quando entrano in scena orde di mutanti difficilmente contrastabili a causa della loro velocità di spostamento o della frequente scarsità di munizioni ed equipaggiamenti. Anche se privo di una qualsiasi componente multigiocatore, Metro 2033 ha avuto un discreto successo all'inizio di quest'anno e si può considerare come uno dei migliori outsider tra tutti gli FPS pubblicati negli ultimi tempi. In un'epoca di studi di sviluppo da centinaia di persone superspecializzate, il lavoro dei **4A Games** spicca per competenza tecnica di livello assoluto cui vanno aggiunte abbondanti dosi di atmosfera e divertimento tenute insieme da una longevità non indifferente. Se state cercando qualcosa di diverso dal solito FPS modaiolo, tenetelo in grande considerazione. ■

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché ci dimostra che anche un team ucraino può sviluppare un titolo di alto livello dagli innegabili contenuti artistici in termini di atmosfera e gameplay, utilizzando un motore fatto in casa. Il tutto, proponendo un'ottima variazione sul tema del concept radioattivo reso popolare da tre capitoli della serie S.T.A.L.K.E.R. senza essere una copia senza arte né parte.**

I portali interdimensionali sono stati ideati da Prey. Portal ha soltanto reso portatile questa tecnologia.

I combattimenti con gli alieni di Prey sono impegnativi e divertenti anche se la loro intelligenza artificiale non è eccezionale.

La gravità è un'opinione: dipende da quale interruttore premete.

# PREY

***Nessuno rapisce le nostre fidanzate e sopravvive.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
HUMAN HEAD

**PUBLISHER:**
2K GAMES

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
Luglio 2006

**SITO:**
http://www.prey.com

Insieme a **F.E.A.R.**, **Prey** è stato uno dei titoli più importanti della stagione ludica a cavallo tra il 2005 e il 2006. L'avventura vedeva il giocatore impegnato all'interno di una nave aliena facente parte di una flotta impegnata nell'invasione del pianeta Terra. Invece di un culturista guerrafondaio sciovinista fino al midollo, gli **Human Head** decisero di imperniare la vicenda sulle gesta di un giovane indiano rapito insieme al nonno e alla giovane fidanzata, pronti per essere trasformati in "razioni k" per chissà quale avamposto alieno sperduto nella galassia. Ovviamente il fato del povero vecchio sarà molto diverso da quello della giovane e piacente fidanzata, che darà al buon Tommy la scusa per fare un fritto misto di alieni come si deve fino a quando questa non sarà completamente al sicuro. A caratterizzare in modo radicale il gameplay di Prey rispetto ai convenzionali sparatutto usciti fino a quel momento sono state due brillanti intuizioni di gameplay degli sviluppatori che lo rendono, a tutt'oggi, un gioco assolutamente memorabile. La prima deriva dalla conformazione dell'astronave, che in realtà è una gigantesca sfera con al suo interno una stella che gli fornisce l'energia necessaria per spostarsi attraverso lo spazio. In assenza di un campo gravitazionale ben preciso, a causa dell'assenza di peso, la nave aliena non ha un alto o un basso, quindi i suoi ideatori hanno deciso di progettarne l'interno per essere percorso muovendosi sulle pareti o il soffitto, attivando o disattivando a piacimento la gravità di specifiche passerelle e camminamenti. Questo, oltre a enigmi e altre situazioni decisamente paradossali, permette al giocatore di partecipare a combattimenti contro alieni che si trovano su pareti diverse da quelle in cui questi si trova, con cambi di prospettiva inizialmente ubriacanti ma anche molto divertenti. A questa prima buona idea, se n'è ben presto aggiunta una seconda che qualche anno dopo farà da battistrada alla creazione della **Portal Gun** realizzata da **Valve** nell'omonimo puzzle game. In determinate zone della nave aliena è possibile usare portali di teletrasporto che conducono a zone remote della sfera da cui è possibile risolvere enigmi e anche spararsi con gli inseguitori in un turbinio di situazioni specchiate assolutamente esilarante. A completare le buone qualità di un gioco di assoluto valore, troviamo le frequenti battute di spirito del protagonista, a commento degli avvenimenti più splatter, e l'ottimo uso della prima versione dell'ID Tech 4, che a tutt'oggi mostra di aver saputo reggere molto bene alle insidie del tempo. ■

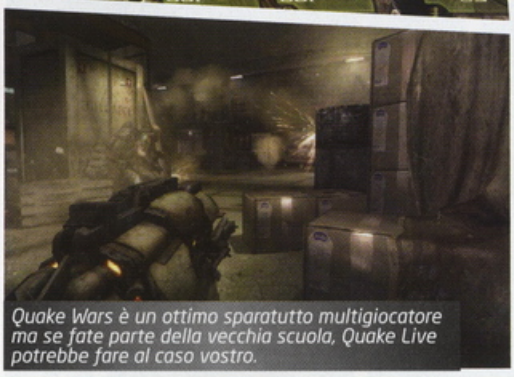
## PREY FOREVER?

**In origine, Prey era stata un'idea del team di sviluppo che aveva dato vita alle vicende del Duca più famoso dei videogiochi: stiamo parlando dei 3D Realms e di Duke Nukem. Curiosamente, la lunghissima attesa che ha portato all'attesa di Duke Nukem Forever è coincisa con i continui avvii e interruzioni nello sviluppo di Prey. Visto il tema e l'ambientazione, sono in molti a pensare che in realtà Prey sia stata una prima incarnazione di DNF scartata dallo sviluppo dei 3D Realms e passata di mano agli Human Head che hanno completato il gioco così come noi lo conosciamo.**

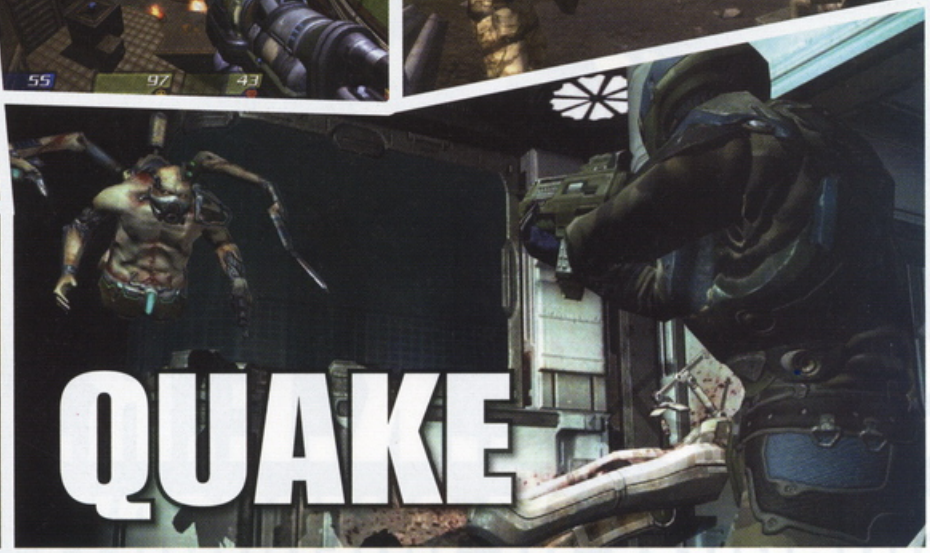
## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Perché è un gioco realizzato in modo impeccabile, pieno di ottime chicche di humour e caratterizzato da un gameplay decisamente diverso dal solito grazie alle infinite possibilità dovute alla manipolazione della gravità e del teletrasporto. Eccellente level design e texture di ottima qualità inoltre lo rendono un prodotto molto gradevole anche a cinque anni di distanza dalla sua pubblicazione.**

Il multiplayer di Quake IV non ha avuto molto successo...



Quake Wars è un ottimo sparatutto multigiocatore ma se fate parte della vecchia scuola, Quake Live potrebbe fare al caso vostro.



# QUAKE

***Il Re è senza corona.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
RAVEN SOFTWARE

**PUBLISHER:**
ACTIVISION

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
QUAKE IV Ottobre 2005
QUAKE WARS Novembre 2007
QUAKE LIVE Novembre 2008

**SITO:**
http://www.idsoftware.com/games/quake/quake4/

A solo nominarlo, alla fine degli anni novanta, il marchio **Quake** era sinonimo per eccellenza del termine FPS in concomitanza con **Unreal** e **Half-Life**. Dieci anni e quattro sparatutto dopo, non è facile tirare le somme di un marchio che oggi vale sicuramente molto meno rispetto al passato. Dopo la gloria di Quake e **Quake II** e il punto di svolta multiplayer rappresentato da **Quake III**, tutto il peso di un'eredità pesante come quella di **Id Software** grava sulle spalle di **Quake IV**. Sono ormai passati cinque anni dalla sua pubblicazione e, a conti fatti, non si può dire che si tratti di un titolo che sia riuscito a proseguire la tradizione iniziata nel 1996 da **Carmack** e il resto della banda Id.

**A UNA REALIZZAZIONE DI MANIERA NON SI È AFFIANCATO L'APPORTO DI NOVITÀ CONSISTENTI CHE POTESSERO RENDERE QUAKE IV UNA NUOVA FRONTIERA NELL'AMBITO DEGLI FPS**

### DI MANIERA

A una realizzazione di maniera non si è affiancato infatti l'apporto di novità consistenti che potessero renderlo una nuova frontiera nell'ambito degli FPS tanto quanto sono stati rivoluzionari i suoi predecessori. Il fatto che Id Software abbia da tempo deciso di demandare la realizzazione di molti suoi titoli a studi di sviluppo terzi la dice lunga sulla scarsa volontà di innovare sul fronte del gameplay. A quanto pare, la priorità di Id Software è diventata la realizzazione di motori grafici che possano fare da base per i suoi prodotti. La storia recente c'insegna che, a parte l'attesissimo Rage, qualsiasi titolo legato al marchio Quake è stato infatti realizzato da terzi; **Quake Wars: Enemy Territory** è un ottimo esempio di come sia possibile prendere una proprietà intellettuale e adattarla alle necessità di un prodotto pensato esclusivamente per una nicchia di appassionati multiplayer. La diversificazione delle due fazioni in parallelo con le meccaniche di gioco che gli **Splash Damage** avevano teorizzato nella versione multiplayer gratuita di **Return to Castle Wolfenstein** ha funzionato molto bene, confermando la volontà di puntare maggiormente su titoli online che non single player. Anche se è partita come un'iniziativa collaterale, il progetto di rendere Quake III un web game completamente gratuito conferma la direzione in cui Id Software sta andando nell'immediato. Il futuro non vede all'orizzonte un eventuale **Quake V** ma se le sorti societarie Id (recentemente acquistata da **Zenimax**) non saranno un problema, è lecito aspettarsi una mossa d'orgoglio che riporti la casa texana tra i grandi degli FPS moderni. ■

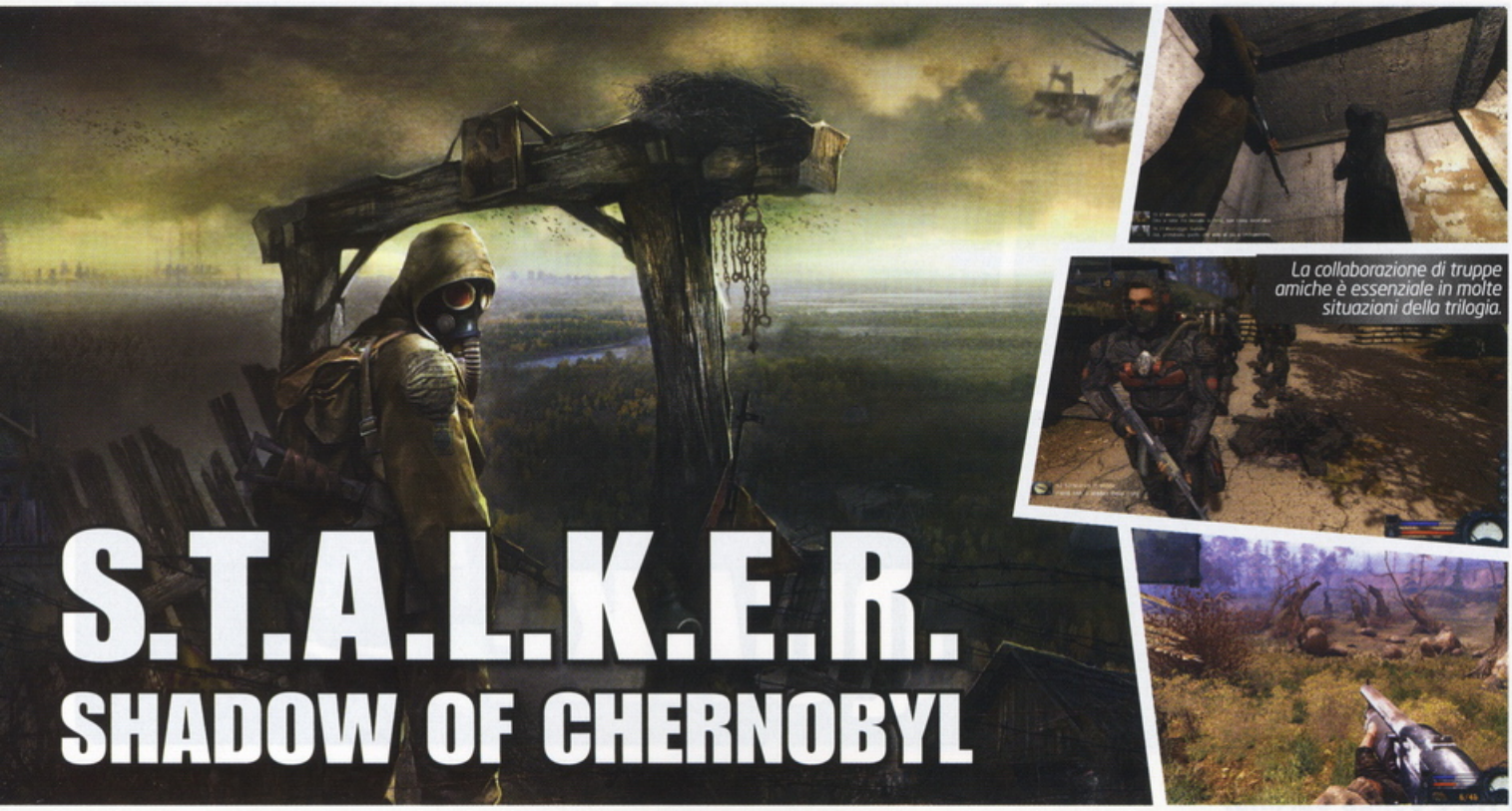
## QUAKE VIVE

**Se in passato siete stati grandi appassionati di FPS in cui l'abilità con mouse e tastiera faceva la differenza tra una mappa vinta e una mappa persa, allora Quake Live (http://www.quakelive.com) potrebbe fare al caso vostro. Tutto quello che vi serve è un PC recente e un browser in grado di supportare questa splendida conversione del gioco originale. Dopo anni d'oblio e grazie a un sistema di matchmaking molto raffinato, è tornato a essere uno degli FPS multigiocatore più gettonati online. Un ulteriore conferma dell'importanza di un gameplay ben concepito rispetto alle possibilità tecniche di un motore grafico nuo-**

## LO RICORDIAMO PERCHÉ...

**Anche se Quake IV non è una rivoluzione, ha traghettato degnamente il brand verso il suo terzo decennio di carriera. Quake Wars e Quake Live hanno fatto altrettanto per una componente multiplayer ancora di altissimo livello che, con Rage, potrebbe arrivare a nuovi standard.**

# S.T.A.L.K.E.R.
## SHADOW OF CHERNOBYL



La collaborazione di truppe amiche è essenziale in molte situazioni della trilogia.

***Piccoli mutanti crescono.***

**SCHEDA**

**SVILUPPATORE:**
GSC GAME WORLD

**PUBLISHER:**
THQ

**DATA DI PUBBLICAZIONE:**
S.T.A.L.K.E.R. Marzo 2007
S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY Settembre 2008
S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT Ottobre 2009

**SITO:**
http://cop.stalker-game.com/

### SCONTRI E INCONTRI CASUALI

L'aspetto più interessante della struttura d'ogni S.T.A.L.K.E.R. è rappresentata da una piacevole commistione tra libera esplorazione che porta a scontri del tutto casuali e script di situazioni come questa. Il movimento in solitario o in gruppo di Clear Sky in particolare è un ottimo esempio di come sia possibile mescolare situazioni predefinite e libertà di movimento completa di cui, oggigiorno, pochi sviluppatori sono capaci.

Ci sono giochi entrati nell'inferno dello sviluppo che non ne sono mai usciti e giochi che lo hanno fatto con il rischio molto concreto di non venirne più fuori. Probabilmente, lo scampato più eccellente alla selezione naturale è stato l'FPS/RPG di **GSC Game World**, **S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl**. In un futuro recente, la zona di esclusione intorno al reattore 4 della centrale russa esploso nel 1986 diventerà luogo di fenomeni inspiegabili che porteranno alla generazione di manufatti capaci di conferire incredibili poteri psicofisici a chi li indosserà. Ecco quindi che il luogo più sinistro del pianeta, che comprende la centrale e le campagne circostanti per un raggio di cinquanta chilometri, diverrà casa di mutanti, anomalie radioattive e bande di mercenari prezzolati disposti a tutto pur di entrarne in possesso.

**FINALMENTE ERA POSSIBILE UNIRE SPARATORIE, CRESCITA DEL PERSONAGGIO, RICERCA DI OGGETTI ED ESPLORAZIONE IN UN'AMBIENTAZIONE POSTATOMICA**

### A-LIFE DA CANI

Shadow of Chernobyl, nonostante alcuni difetti di gioventù è stato un titolo a suo modo rivoluzionario: era possibile unire sparatorie, crescita del personaggio in termini di miglioramento del proprio inventario, ricerca di oggetti ed esplorazione di un'area sufficientemente vasta in un'unica soluzione post-atomica. Ad arricchire d'interesse un gioco che non mancava assolutamente di spunti pensava il sistema proprietario chiamato A-Life che gestiva il ciclo giorno-notte, le migrazioni degli animali presenti all'interno della zona e l'Intelligenza Artificiale di amici e nemici a presidio dei punti sensibili. Una vera goduria in cui, oltre alle missioni della storia principale e molti incarichi opzionali, ci si poteva anche solo permettere di andare in giro a curiosare alla ricerca di manufatti da vendere al mercato nero o nascondigli segreti per rimpinguare le proprie riserve di armi e munizioni. Nonostante l'ambizione di fondo, Shadow of Chernobyl funzionava piuttosto bene, pur pagando qualcosa alla concorrenza in virtù di un motore grafico ancorato alle DX8 che per il 2006 era quasi fuori tempo massimo. Consci di questo, i GSC si rimisero all'opera per realizzare il primo seguito intitolato **Clear Sky**: molto più curato graficamente e dalle premesse ancora più ambiziose visto che l'A-Life si sarebbe dovuta fare carico di gestire dinamicamente una guerra tra due fazioni per il controllo della Zona. Anche se l'evoluzione dello scontro non sempre è chiara, Clear Sky gode di ottime potenzialità sul fronte degli eventi casuali. Non solo è possibile affiliarsi a due fazioni differenti, ma cambia completamente la navigazione all'interno dell'area di gioco visto che gli incontri con ostili molto ben armati possono essere all'ordine del giorno. L'ultimo capitolo della saga è il recente **Call of Pripyat**, che torna alla struttura di gioco del titolo originale, anche se caratterizzato da una dose di fascino leggermente inferiore e, soprattutto, penalizzato da un motore grafico ormai obsoleto per gli standard odierni. ■

### LO RICORDIAMO PERCHÉ...

Per l'ambientazione assolutamente inedita ma agganciata a un reale (e drammatico) fatto di cronaca degli anni '80 le cui ripercussioni sul mondo reale sono attuali anche oggi. La natura di sparatutto fantascientifico a struttura realmente aperta rende il gioco originale e i due seguiti tre must have assoluti per gli estimatori degli FPS/RPG, nonostante l'estetica non sia più al passo con gli standard moderni.

LEGGENDE:
AMANO, ODIANO...
...COMBATTONO, DIFENDONO, CAMPERANO, ...
PENSANO, LIVELLANO, EXPANO, ...
... CORRONO, SALTANO, COSTRUISCONO, ATTENDONO, INCONTRANO, SOPRAVVIVONO...
...VIVONO IN
GAMESVILLAGE.IT

Brothers in Arms: comandare una banda di parà non è mai stato così divertente.

ArmA e ArmA II sono la soluzione migliore per chi vuole realismo a tutti i costi.

# ... E TUTTO IL RESTO

Dopo le scarse vendite di Unreal Tournament III, non sono in molti ad attendere un quarto capitolo della serie.

***I pezzi grossi li abbiamo elencati tutti ma qualcuno ci doveva sfuggire per forza...***

La raccolta di titoloni cui, all'interno di questo speciale, abbiamo dedicato una sezione specifica, non ha potuto, per questioni di semplice spazio, andare a toccare tutti gli sparatutto degni di una certa attenzione usciti negli ultimi cinque anni. Per questo motivo abbiamo preparato due paginette comprensive dei giochi, che per vari motivi meritano, di essere ricordati all'interno di questo speciale.

**UNREAL TOURNAMENT III (2007)**
Anche se possiamo considerarlo un nobile decaduto a tutti gli effetti, non possiamo trascurare **Unreal Tournament III** a opera di **Epic Games**. Com'era lecito attendersi, si è trattato di un'evoluzione della serie proseguita dai capitoli 2003 e 2004 che ha introdotto ulteriori modalità di gioco inedite e l'utilizzo di veicoli sulla falsariga di quanto fatto dalla concorrenza di **Electronic Arts** e **iD Software** con **Battlefield** e **Quake Wars**. Purtroppo, i fasti del passato si sono dimostrati quasi subito irraggiungibili e le scarse vendite hanno fatto capire che l'era degli "uttari" a presidio di centinaia di server multigiocatore era ormai finita. Divertente, iperveloce, ma sempre uguale a sé stesso nelle fondamenta del gameplay, Unreal Tournament III probabilmente ha sancito la fine di un certo tipo di prodotti multiplayer only legati alle origini del genere.

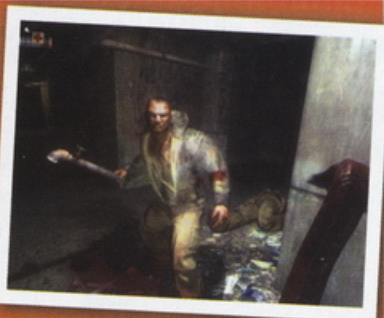
**ARMA (2006/2009)**
Se ci fossimo dimenticati della serie **ArmA**, con ogni probabilità i patiti della guerra moderna avrebbero raso al suolo la nostra redazione con una bomba laser guidata di precisione. E a ragione, visto che, anche se **ArmA** e **ArmA II** si possono considerare due prodotti dedicati a una nicchia di appassionati, sono gli unici attualmente sul mercato a dipingere con il miglior realismo possibile la cruda quotidianità del vero modern warfare. Scenari immensi, decine di veicoli e armi a disposizione e una libertà d'azione in single e multiplayer che semplicemente non ha pari sul mercato. Il prezzo da pagare riguarda un motore grafico non proprio stabile e un'interfaccia giocatore che è l'antitesi dello user friendly. A parte questo, una serie da possedere assolutamente per ogni guerrafondaio che si rispetti.

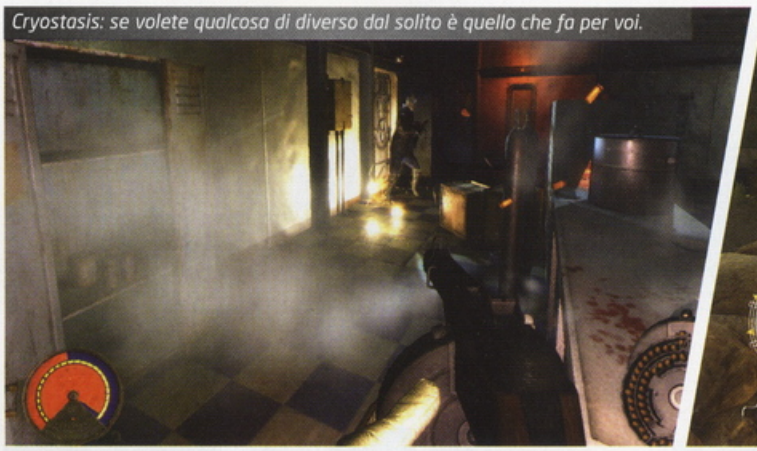
**PURTROPPO I FASTI DELLA SERIE UNREAL TOURNAMENT SI SONO DIMOSTRATI QUASI SUBITO IRRAGGIUNGIBILI**

**BROTHERS IN ARMS (2005/2008)**
Nel marasma degli sparatutto dedicati alla Seconda Guerra Mondiale poteva mancare **Ubisoft**? Ovviamente no, e alla festa la casa francese ha deciso di partecipare con un brand di buon successo e sicuro interesse qual è stato **Brothers in Arms**. Rispetto a **Call of Duty** e **Medal of Honor** **Gearbox** software ha preferito puntare sulla tattica di squadra. Grazie a un comodo sistema punta e clicca, il giocatore può pilotare il movimento in attacco e difesa di due squadre di paracadutisti della 101ma divisione aerotrasportata contro le efficienti e letali forze naziste. Ne sono usciti tre giochi di buona qualità (**Road to Hill 30**, **Earned in Blood** e **Highway's Hell**) che non dovrebbero assolutamente mancare nella collezione d'ogni appassionato di Seconda Guerra Mondiale.

## CONDANNATI SENZA PISTOLA

Magari non è uno sparatutto nel senso più esteso del termine, ma l'atmosfera e le influenze di Condemned sono evidenti, soprattutto se pensiamo a quanto fatto dai Monolith con F.E.A.R. sempre nel 2005. Pensato per essere quasi più un gioco d'investigazione e combattimento ad armi bianche, ha il grosso pregio di mettere l'atmosfera di fronte alla semplice meccanica delle sparatorie che, infatti, avvengono piuttosto raramente. Anche se datato tecnicamente, è un gioco che rientra in un genere tutto suo sicuramente da riscoprire.




Cryostasis: se volete qualcosa di diverso dal solito è quello che fa per voi.

Il brand Medal of Honor, nonostante le buone qualità di Airborne, ha perso parecchio smalto. Saprà risollevarsi?

**WOLFENSTEIN (2008)**
A solo nominarlo, il termine **Wolfenstein** evoca oscuri esperimenti della divisione paranormale nazista partoriti dalla fervida mente dei ragazzi di **iD Software** che, nel 1992, crearono il vero primo sparatutto per PC. Dopo il ritorno al castello di Wolfenstein nel 2001, sono dovuti passare altri otto anni prima di vedere nuovamente all'opera **B.J. Blasckowitz**. Wolfenstein è sicuramente un buon gioco che ha il grande pregio di mettere insieme parecchie buone idee (la struttura della città e il "velo" che ci permette di combattere nell'aldiquà e nell'aldilà) ma senza riuscire a eccellere per tornare (come **Quake IV**) ai fasti del passato. Tuttavia è un gioco vecchio stile dove, soprattutto agli alti livelli di difficoltà, ci si diverte parecchio a seviziare tonnellate di nazisti.

**MEDAL OF HONOR AIRBORNE (2007)**
Non ci sono molti dubbi sul fatto che, negli ultimi cinque anni, dei due brand più importanti dedicati alla seconda guerra mondiale, quello di **Medal of Honor**, abbia avuto la peggio in termini di successo di critica e pubblico rispetto a **Call of Duty**. Questo, anche per una precisa scelta commerciale di Electronic Arts che ha preferito abbandonare la serialità del marchio in favore di titoli occasionali. **Airborne** ne è l'esempio migliore, soprattutto perché, pur rimanendo basato sui canoni della Seconda Guerra Mondiale, viene proposto con una struttura diversa dai classici livelli lineari. A seconda di dove si atterra con il paracadute, cambia radicalmente il modo di affrontare un livello, con ottime capacità di reazione dei nazi controllati dalla CPU. Non molto longevo, ma sicuramente divertente.

**CRYOSTASIS (2009)**
Se gli sparatutto dall'ambientazione classica vi hanno ormai dato sui nervi (e tutto considerato, potreste anche avere ragione) **Cryostasis** è un titolo decisamente diverso dal solito sviluppato in Russia da 1C. Tutto il gioco si svolge a bordo di una nave da carico incagliata tra i ghiacci dell'Artico da oltre quarant'anni in cui un freddo assassino e creature paranormali possono togliervi di mezzo nel giro di pochi secondi. Claustrofobico, visionario e a volte sorprendente nelle sue meccaniche di Survival/FPS, Cryostasis è sicuramente uno dei migliori outsider degli ultimi cinque anni che vi consigliamo di provare, soprattutto se se avete una predilezione per le ambientazioni originali. ■

## NUCLEARE IN PRIMA O TERZA PERSONA

**Far rientrare Fallout 3 tra gli sparatutto degni di essere citati in questa sede potrebbe sembrare azzardato. E invece, basta trascorrere un paio d'ore nelle Wasteland concepite da Bethesda per rendersi conto di come si tratti di un gioco che ha molto più da spartire con gli FPS moderni che non con gli RPG in stile Oblivion. L'armeria a disposizione del protagonista e dei vari nemici che si troverà a combattere è alla base delle molteplici situazioni tattiche che questo gioco riesce a proporre.**

**A SECONDA DI DOVE SI ATTERRA CON IL PARACADUTE, CAMBIA RADICALMENTE IL MODO DI AFFRONTARE UN LIVELLO**

I nazisti è meglio falciarli a colpi di Thompson o disintegratore? Se siete appassionati della serie Wolfenstein, non dovreste aver alcun dubbio.

# DOVE ANDIAMO?

FPS o RPG? Entrambi è la risposta di Fallout 3.

Half-Life 2 è un gran gioco ma la difficoltà complessiva non è paragonabile a quella del capostipite della serie.

***Ci servono nuovi game director o siamo già a posto così?***

Dopo la carrellata degli FPS più importanti degli ultimi cinque anni, una domanda che possiamo farci in chiusura è sicuramente lecita: dove sta andando il mercato degli sparatutto per PC? In realtà è una questione complessa e semplice allo stesso tempo, visto che la nostra macchina da gioco, per quanto flessibile e duttile come nessun'altra, non è il punto di riferimento degli sviluppatori per quanto riguarda la progettazione degli FPS prossimi venturi. Le console, con il loro sistema di controllo ancorato al Joypad e a un certo tipo di clientela sono il bersaglio grosso cui i tutti i publisher puntano nel momento in cui stendono su carta la struttura del loro prossimo gioco. Questo porta a fare una serie di considerazioni su quello che sarà il futuro di questo genere che, inevitabilmente investono anche i porting per PC che abitualmente giochiamo. La prima constatazione da fare riguarda la difficoltà complessiva: molti appassionati PCisti di vecchia data si saranno accorti, ormai da tempo, che il livello di difficoltà medio di molti sparatutto d'annata corrisponde a quello "difficile" attuale. Le sfide impegnative di titoli come **Quake 2** e **Half-Life 2** al massimo livello di difficoltà sono un ricordo che solo occasionalmente è possibile rivangare, magari con appositi MOD che alterano resistenza, numero e potenza di fuoco dei nostri avversari. La scelta dei publisher è ovvia: per allettare un pubblico il più vasto possibile, che utilizza una periferica non espressamente pensata per gli FPS, si punta sempre più spesso su nemici compiacenti e abbondanza di munizioni. Sulla stessa falsariga possono essere le note sulla struttura dei livelli: da mappe labirintiche in cui il giocatore era obbligato a orientarsi in totale autonomia della fine degli anni novanta, siamo passati ai classici livelli corridoio in cui si può solo procedere in una sola direzione senza possibilità alcuna di perdersi o rimanere bloccati. Per quei pochi titoli in grado di mettere in mostra una struttura aperta, o in cui è spesso necessario tornare sui propri passi, è ormai un fiorire di radar, frecce direzionali e linee immaginarie tratteggiate sul terreno che ci conducono sempre verso la giusta destinazione. Nulla fa pensare che in futuro le cose potranno andare diversamente, a meno che, ma questo è molto improbabile, non si comincino a sviluppare titoli dove, una volta disattivati gli aiuti, diventi veramente difficile orientarsi e combattere. Dopo queste due considerazioni di marketing, che tuttavia saranno centrali nell'evoluzione degli FPS dei prossimi cinque anni, se ne può fare una terza legata al gameplay e riguarda l'ibridazione degli sparatutto con altri generi. Il recente successo di **Fallout 3** la dice lunga su come un marchio tradizionalmente legato a un pubblico di nicchia, possa arrivare alle grandi masse se si riesce a fondere elementi RPG con i cliché degli sparatutto e persino dei tattici dall'alto. Anche elementi di strategia in tempo reale potrebbero essere una costante nei prossimi anni, soprattutto in quegli sparatutto multigiocatore dove la presenza di una figura di coordinamento è funzionale al raggiungimento della vittoria. ■

## IL FUTURO DIETRO L'ANGOLO

**A pochi giorni dall'uscita di questo speciale, esattamente il 9 novembre 2010, uscirà nei negozi di tutto il mondo Call of Duty: Black Ops, l'atteso settimo capitolo di questa fortunata serie. Un ottimo modo per vedere cosa ci riserva il nostro amato genere nell'immediato futuro. Il gioco, sviluppato da Treyarch, che si è occupata anche di Call of Duty: World at War, uscito nel 2008, permetterà d'impersonare i SOG, un team di forze speciali impegnato in una serie di operazioni segrete nell'ambito della Guerra Fredda. Il giocatore si muoverà tra il Vietnam, l'Unione Sovietica e pare persino l'Iran, operando sia in single player sia in multi, modalità che avrà una trama specifica. Grafica di alto livello, crudo realismo e attenzione per i dettagli delle armi sembrano essere gli elementi portanti di questo atteso titolo.**

# BERLUSCONATE
## che hanno fatto il giro del MONDO!

*6 ottobre 1995*
**"Io sono semplicemente un imprenditore che fa miracoli"**

**IN EDICOLA E NELLE MIGLIORI LIBRERIE**

Sprea editori BOOK

# THE GAMES MACHINE

**Svela in *anteprima* i *segreti* dell'*attesissimo* Kane & Lynch 2 e di Mafia II! Inoltre, il fantastico gioco completo Tomb Raider - Underworld e un DVD con 9 GB tutti da provare a *SOLI 3,91 € in più!***

Sprea editori ITALY

**Chiedila subito al tuo edicolante!**